http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 11 - Noviembre - 975 ptas - 5'86 € HOBBY PRESS



¡ALUCINA! 6 DEMOS JUGABLES

Éxitos para las navidades

Quake III Arena
Jet Set Radio
Silent Scope
Sega GT

F355 Challenge

Súbete al simulador que roza la realidad

SHENMUE

El mejor juego de la historia

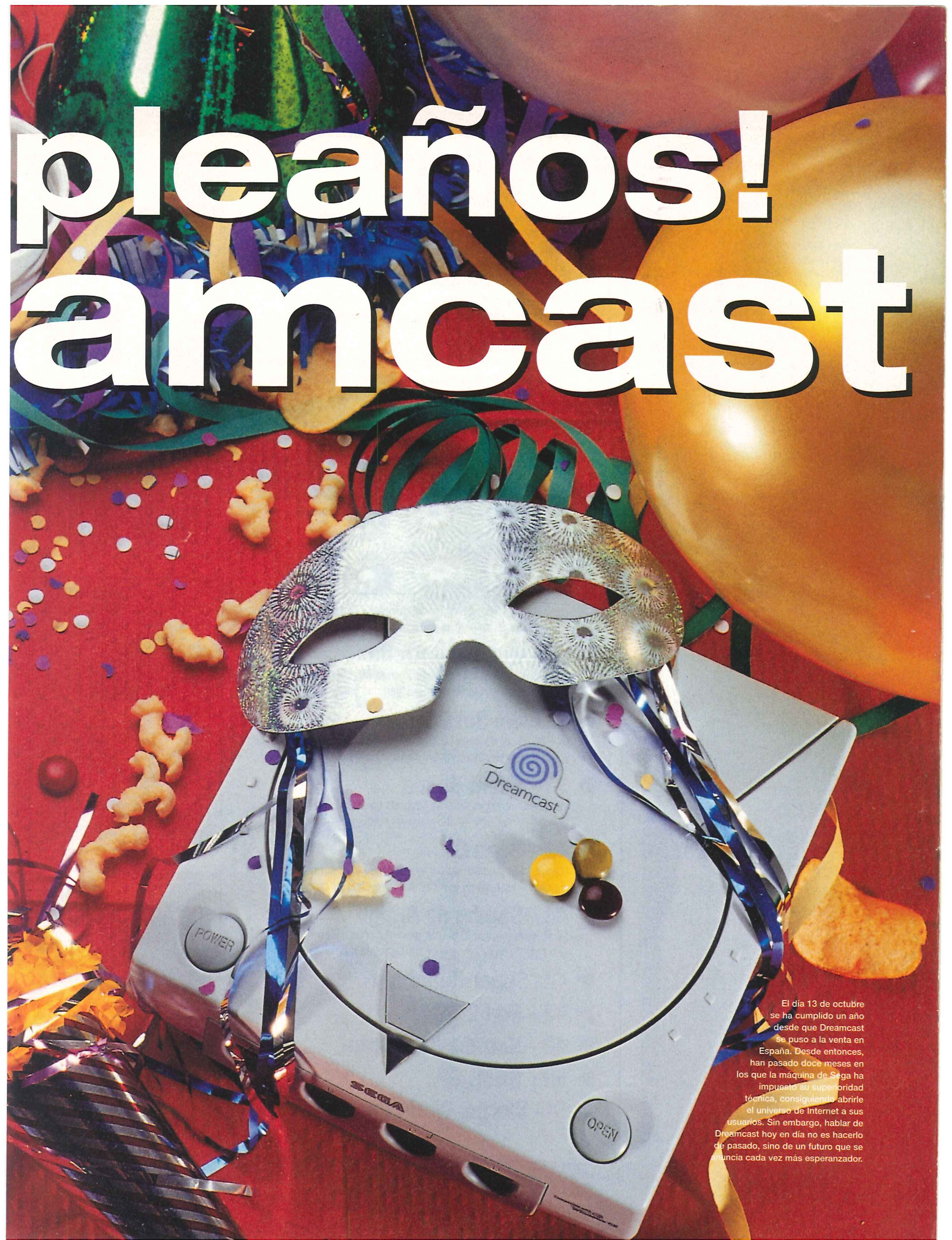


DREAMON VOL.14: 6 FANTÁSTICAS DEMOS JUGABLES: ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP • RUSH 2049 • TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 • SYDNEY 2000 • SEGA EXTREME SPORTS • RAILROAD TYCOON 2

8 424094 810048 00011


¡Feliz Cum
Dre
Felicidades
Dreamcast

pleaños!
amcast



El día 13 de octubre se ha cumplido un año desde que Dreamcast se puso a la venta en España. Desde entonces, han pasado doce meses en los que la máquina de Sega ha impuesto su superioridad técnica, consiguiendo abrirle el universo de Internet a sus usuarios. Sin embargo, hablar de Dreamcast hoy en día no es hacerlo de pasado, sino de un futuro que se anuncia cada vez más esperanzador.

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Oscar Néstor de Lera
Colaboradores: David Calabria, Miguel Calabria, Daniel Turienzo, Rubén Horcajada
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Fernando Bravo, Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero:
Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2ª A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41/902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI
Depósito Legal: M-41509-1999

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Sumario

Número 11 - Noviembre 2000



Este mes, en nuestro GD-Rom:

Dreamon™
Volume 14

Presented by SEGA™

©Sega Europe.Ltd. 1999,2000

Demos Jugables:



▶ **Ultimate Fighting Championship**
Puedes jugar sólo, o a dobles contra un amigo... que esté dispuesto a que le dejes un ojo morado manejando a estos bestias.



▶ **Tokyo Highway Challenge 2**
Para que sepas de verdad lo que es echar carreras de noche en una autopista de Tokio. Al loro con los alucinantes reflejos de luz.



▶ **Sega Extreme Sports**
Una pista y tres deportes: snowboard, ala delta y moto quad. ¿Se puede pedir más? Sí: un botiquín con vendas, por si acaso...



▶ **San Francisco Rush 2049**
La ciudad de San Francisco nos espera: es el año 2049 y podemos correr solos, o con tres amigos. ¡Nos vemos en el futuro!



▶ **Sydney 2000: Cyber Gym**
A dejarnos la piel con varios ejercicios de gimnasia virtual del juego de las Olimpiadas. ¡Eh, que las agujetas no son virtuales!



▶ **Railroad Tycoon II**
Con esta demo nos vamos a sentir como un magnate de la industria ferroviaria a base de construir nuevas líneas y crear un imperio.

Vídeos:

▶ **Le Mans 24 Hours**
▶ **Ready 2 Rumble: Round 2**
▶ **Sega Woldwide Soccer 2001**

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio técnico, en el que se pueden consultar dudas acerca de nuestros GD-Rom. El horario de servicio es de 10h. a 14h. y de 16h. a 20h. de Lunes a Viernes, en el **TELÉFONO: 902 15 18 01**

MSR™

METROPOLIS STREET RACER

JUEGO EXCLUSIVO DE DREAMCAST

SEGA

LO DEMÁS SON CARRERAS DE SACOS.

Tokio, San Francisco y Londres, reconstruídas manzana a manzana. 40 deportivos reales, 250 circuitos y 28 km de reproducciones exactas de las tres ciudades... Hasta la fecha, ningún otro juego había alcanzado tanto realismo. Pero si en algo se diferencia MSR de los demás, es en su planteamiento: aquí no basta con conducir rápido, también se premia el estilo. Conduce con maestría y conseguirás *Kudos*, créditos con los que podrás cambiar de coche y conocer nuevos circuitos. Si te gusta conducir, elige MSR. Porque no es lo mismo conducir... que CONDUCIR.



Montamos en el CRAZY TAXI

¿Habéis visto qué flipe?

Un Cadillac amarillo, descapotable y de seis metros de largo como el que aparece en «Crazy Taxi». ¿Os lo imagináis el cante que pega un coche así? Pues nosotros pudimos darnos un garbeo por Madrid subidos en él, y además echando una partidita en marcha al juego con la música a todo meter.

Fue gracias a Sega, que ha utilizado el coche como promoción en Ibiza durante el verano, y nos lo trajo a la redacción para que lo probáramos. Eso sí, este cacharro chupa litros y litros de gasolina, y os podemos asegurar que tiene serios problemas para encontrar aparcamiento.



El Crazy Taxi real tiene la longitud de dos coches normales, así que cuando nos encontramos en pleno atasco en el paseo de la Castellana creímos que no saldríamos nunca. Menos mal que Geoff, el chófer (un tío muy enrollado, por cierto), es un monstruo del volante. De cualquier forma, no nos hubiera importado tirarnos unas cuantas horas parados jugando una partidita.

FIFA 2001 NO TAN REALISTA

¿Qué pasa con la publicidad del Deportivo?



Nuestros compañeros de PlayManía estaban el otro día probando «FIFA 2001» de PlayStation 2, y se nos ocurrió una idea de lo más maliciosa, lo reconocemos.

Como el juego presume de realismo, pensamos que quizá los futbolistas del Deportivo de La Coruña llevarían la camiseta con su publicidad oficial, como ocurre con el resto de los equipos que aparecen en el juego. Sin embargo, ¿sabéis lo que se ve en el uniforme del Dépor virtual? Pues, como queda demostrado en esta imagen, nada de nada. Están las conocidas rayas blanquiazules, están los jugadores reales, incluso el escudo, pero nada más. ¿Alguien tiene idea de adónde ha ido a parar el nombre de Dreamcast?

Campeón del "ChuChu Rocket! Challenge"

Un irlandés, el mejor jugador de Europa



El pasado 16 de septiembre se celebró la gran final del "ChuChu Rocket! Challenge", en la que participó Richard Gorospe como representante de nuestro país.

Sin embargo, el ganador de la competición fue el irlandés Kevin Lim (su "nick" es Cloud, ¡cuidado con él!), que como premio podrá viajar al "Space Camp", un curso de entrenamiento de la NASA.

¿Ecco 2?

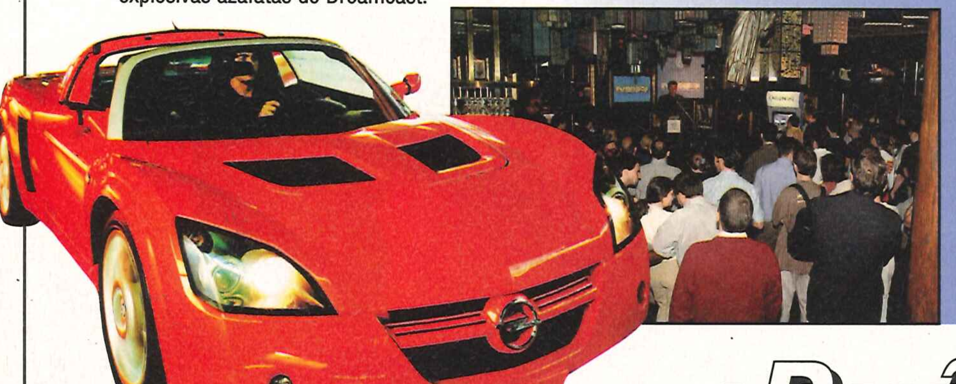
Parece que Sega ya tiene entre manos la segunda parte de «**ECCO THE DOLPHIN**». La noticia surgió de Tim Follin, el autor de la banda sonora, que dijo en su web que está componiendo la música de la nueva aventura.

PRESENTACIÓN DE «MSR»

El juego de Bizarre estará en la calle el 3 de noviembre

El pasado 6 de octubre estuvimos trabajando, ejem, tuvimos que... en fin, ¡que nos fuimos de farra! El motivo era la presentación de «Metropolis Street Racer» en el Hard Rock Café, de Madrid, donde pasamos un buen rato con los chicos de Sega, los colegas de la prensa, dos de los programadores del juego y, por supuesto, las explosivas azafatas de Dreamcast.





Phantasy Star Online

OBJETIVO: JAPÓN

Estará disponible allí el próximo 21 de diciembre

El Sonic Team ha dado ya una fecha oficial para el esperadísimo lanzamiento japonés de «PSO»: será el próximo 21 de diciembre, y además venderán una edición limitada del juego, que vendrá con una Visual Memory con una capacidad cuatro veces mayor que las actuales.

De momento, Sega no ha confirmado una fecha para el lanzamiento europeo, ni del juego ni de la nueva VM, pero todos confiamos en que uno y otro estén aquí a principios del año que viene. Mientras llega ese día ansiado por todos, os dejamos en compañía de dos de las últimas pantallas de «Phantasy Star Online» que nos ha pasado Sega, y os prometemos manteneros informados.





ULALA EXISTE

¡Estuvo bailando en nuestra redacción!

"Acabo de ver a Ulala en el ascensor". Así nos lo anunció un compañero, ¡y lo mejor de todo es que era verdad! Efectivamente, hace unos días Ulala nos hizo una visita acompañada por dos bailarinas que habría rescatado en una de sus aventuras.

La reportera espacial se marcó un baile en vivo y en directo para nosotros, y después partió hacia alguna galaxia lejana a cumplir la difícil tarea de salvar a la humanidad de los fastidiosos Morolians.

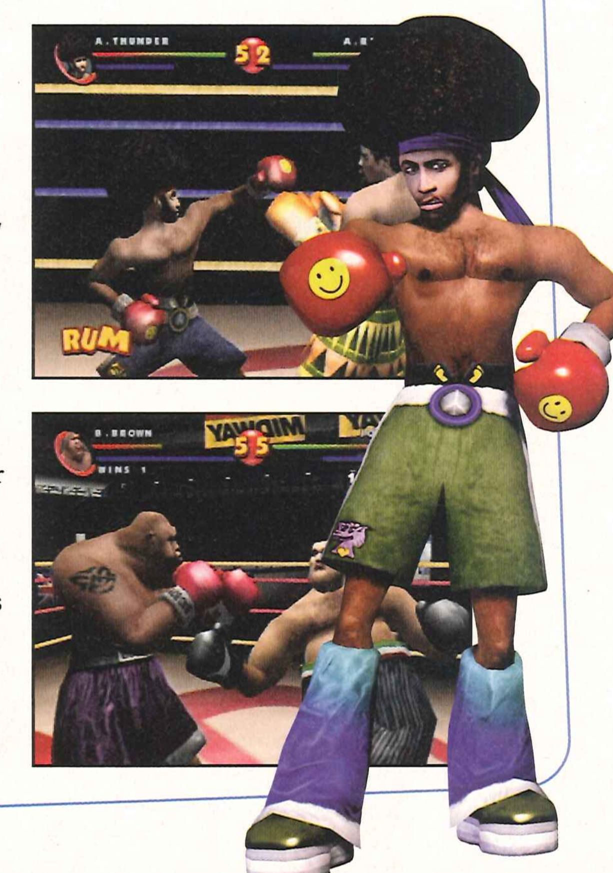


¡Puños fuera!

Sega traerá «Ready 2 Rumble Round 2»

Apenas sin tiempo para reaccionar, casi como si de un KO técnico se tratara, Sega nos acaba de anunciar que se va a encargar de lanzar, a mediados de noviembre, la segunda entrega de «Ready 2 Rumble», el divertidísimo juego de boxeo de Midway.

Estamos seguros de que todos conocéis las hazañas boxísticas del inimitable Afro Thunder y sus colegas de ring, aunque sólo sea por la demo que se regala con la consola, así que no os vamos a contar más... de momento, porque en el próximo número os pegaremos una buena paliza informativa.




Dreamcast


SEGA
5
Space Channel 5
SEGA, AND DREAMCAST ARE EITHER TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD.© 2000 SEGA ENTERPRISES, LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

CIERRA LA PUERTA Y DI QUE ESTAMOS JUGANDO

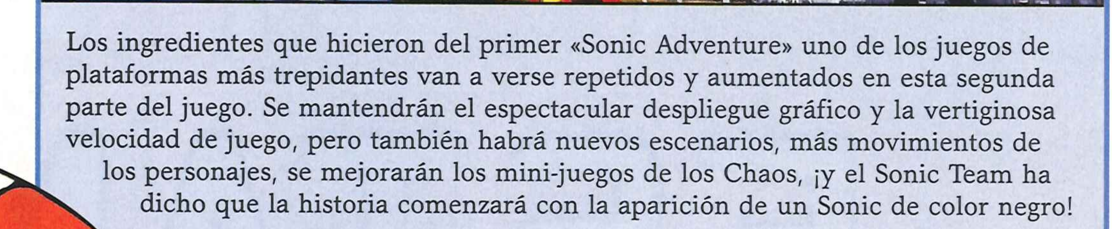
¿Te gustaría encerrarte en tu habitación con la chica más sexy del Universo?... Ahora puedes. Te presentamos a Ulala, la protagonista del juego que está batiendo todos los récords en Japón: Space Channel 5. Una aventura tan original que va a crear un género. Una fantasía virtual con la que podrás salvar el planeta al ritmo de una banda sonora espectacular. ¿Juegas o te vas a quedar mirando a Ulala con cara de lelo?



Sonic vuelve a lo grande

El puercoespín azul es incansable. Ahora prepara un retorno por todo lo alto, capitaneando dos nuevos juegos para nuestra consola.

Sonic Adventure 2



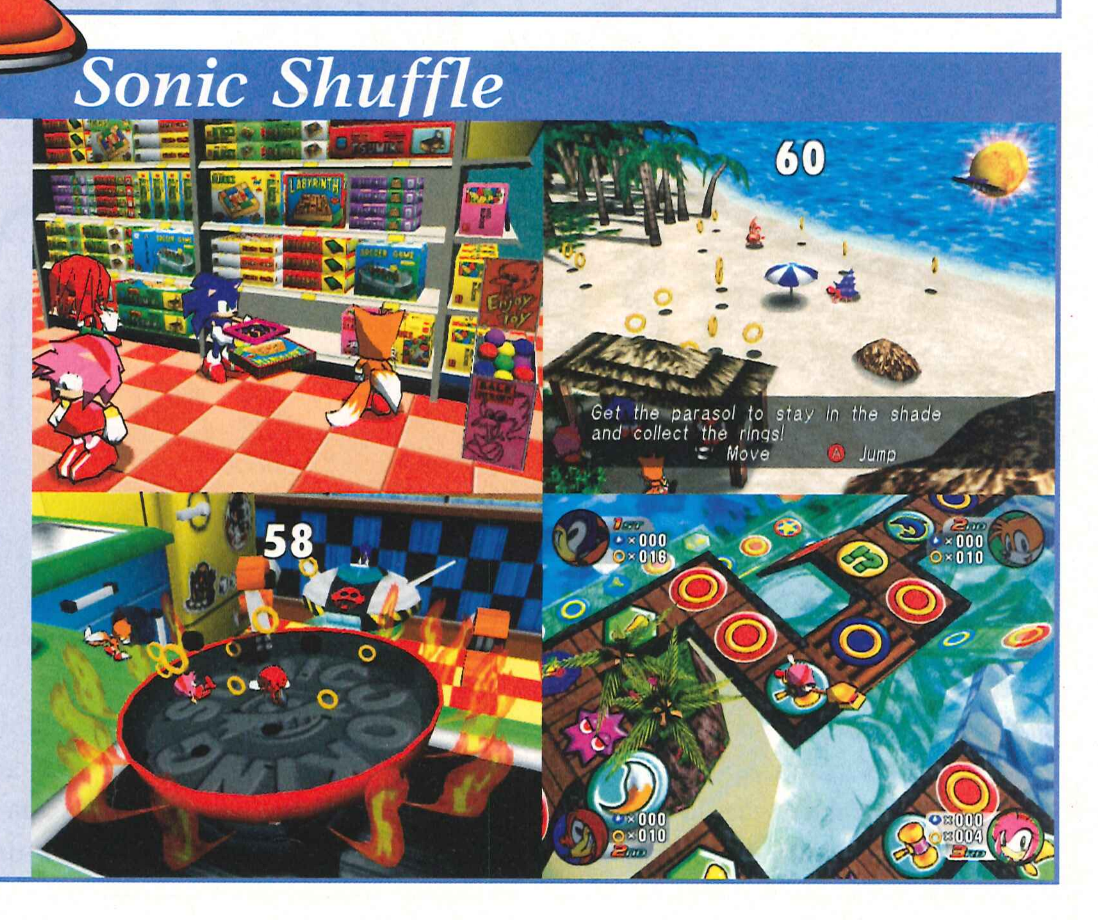
Los ingredientes que hicieron del primer «Sonic Adventure» uno de los juegos de plataformas más trepidantes van a verse repetidos y aumentados en esta segunda parte del juego. Se mantendrán el espectacular despliegue gráfico y la vertiginosa velocidad de juego, pero también habrá nuevos escenarios, más movimientos de los personajes, se mejorarán los mini-juegos de los Chaos, ¡y el Sonic Team ha dicho que la historia comenzará con la aparición de un Sonic de color negro!

Sonic Shuffle

Tras verlo correr como un loco, saltar por los aires y hasta hacer de bola de pinball a lo largo de su carrera, ahora Sonic está a punto de enseñarnos una nueva faceta jugable.

En «Sonic Shuffle» vamos a encontrar un "party game" protagonizado por ocho de los personajes del universo Sonic, que recorrerán cinco tableros en busca, ¿sabéis de qué? De las esmeraldas del caos, por supuesto.

Entre los programadores hay gente del equipo que diseñó «Mario Party», y nos van a ofrecer unos gráficos del estilo de los de «Jet Set Radio», y la posibilidad de que juguemos en Internet.



Vive la emoción de las carreras

Vive la emoción de las carreras

A través de las calles atestadas de coches en San Francisco. Participa en dos escenarios donde te subirá la adrenalina. Con misiones para tirar bombas, competir con coches de F1 o incluso participar en el atrevido rescate del Presidente de los Estados Unidos. Dieciséis misiones repletas de velocidad pondrán a prueba tus dotes de conducción al máximo cuando intentes alcanzar tu destino de cualquier modo.

SUPER RUNABOUT

The Golden State






Más de 25 vehículos distintos para conducir, incluyendo un autobús, ciclomotores, coches de F1, motos de policía e incluso un tanque.

Características de juego emocionantes y diversos vehículos que conducir.

Juegos para la Visual Memory que aumentan la experiencia de juego.

Conduce a cualquier parte desde por los tejados de las casas hasta en el metro subterráneo.

Llévate por delante todo lo que encuentres en tu camino.
Conduce a través de edificios y causa tantos estragos como sea posible.





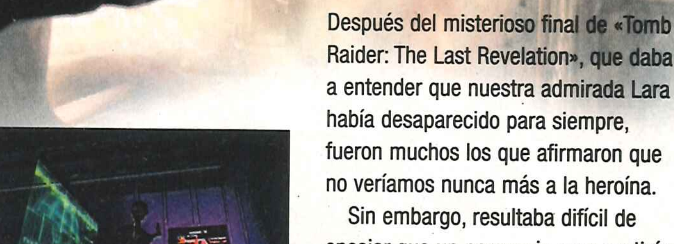


Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60



¡Lara, siempre Lara!

La heroína protagoniza «Tomb Raider: Chronicles»





El nuevo «Tomb Raider» comenzará cuando algunos de sus amigos se reúnan para darle un homenaje a la heroína desaparecida y recuerden cuatro momentos de la vida de la protagonista que hasta entonces habían permanecido en secreto...

Después del misterioso final de «Tomb Raider: The Last Revelation», que daba a entender que nuestra admirada Lara había desaparecido para siempre, fueron muchos los que afirmaron que no veríamos nunca más a la heroína.

Sin embargo, resultaba difícil de encajar que un personaje con ese tirón desapareciese de un plumazo, así que a nadie le va a extrañar que Lara Croft "resucite" en una nueva aventura, que va a hacer una especie de "flashback" para relatarnos cuatro momentos de la vida de la heroína en el pasado.

Aunque el juego seguirá fiel al estilo de la serie, habrá novedades de interés para sus seguidores: Lara podrá hacer nuevos movimientos, y ampliará su inventario de objetos con armas como una cuerda con un garfio, un rifle de francotirador, ¡e incluso cloroformo!

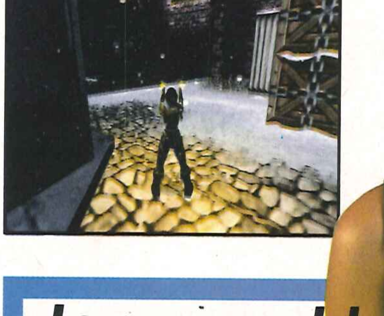
«Tomb Raider: Chronicles» estará disponible a finales de año, así que esperamos tener una copia en breve.



¿Habéis visto que vien le queda a Lara este traje negro ajustado? ¿Y os habéis fijado en el "juguete" que lleva detrás?



En este nuevo «Tomb Raider» iremos recorriendo varios momentos de la vida de Lara. ¡Mirad que maja de pequeña!





La nueva modelo

- **Nombre:** Lucy Clarkson.
- **Edad:** 17 primaveras.
- **Profesión:** modelo.
- **Altura:** 1,73 m.
- **Peso:** 63 kilos.
- **Color de ojos:** marrón.
- **Color de pelo:** marrón.
- **¿Tiene novio?:** Sí.


Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights

HA NACIDO UNA BESTIA

Sega presentó la placa Naomi 2 en Jamma 2000

La feria de recreativas Jamma 2000, que se celebró en Japón el mes pasado, fue testigo del nacimiento oficial de la nueva placa Naomi 2, que está llamada a convertirse en el referente de los juegos arcade.

La principal ventaja de la placa es el llamado T&L Hardware ("T&L" significa "Transform & Lightning"), un nuevo elemento que permite liberar a la CPU de los cálculos que tengan que ver con los efectos de luz y las transformaciones, con lo que queda libre para realizar otras operaciones y permite que se llegue a la asombrosa cifra de 10 millones de polígonos por segundo.

En lo que respecta a los juegos, los títulos más destacados que se presentaron en Jamma 2000 fueron los que os decimos a continuación:

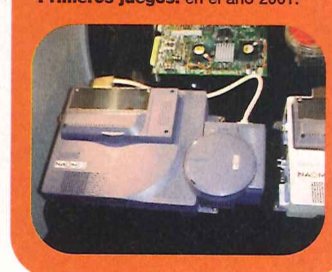
- **Virtua Striker 3:** Tercera entrega de la serie, con un modelado de los futbolistas realmente increíble.
- **Planet Harriers:** Un shooter en 3D que sigue el estilo del original, pero con unos gráficos que dejaron con la boca abierta a todos los asistentes.
- **Virtua Fighter X:** Aunque no se vio ninguna imagen, Sega dejó claro que piensa resucitar este juego de lucha.
- **Crackin´DJ:** Una locura musical para hacer "scratch" con dos platos.



«Planet Harriers»: En este shooter podemos elegir entre cuatro personajes, que avanzan volando y disparando a través de unos escenarios maravillosamente diseñados.



- **CPU:** 128 bit.
- **Motor gráfico:** Power VR2.
- **16,77 millones de colores.**
- Puede mover **10 millones de polígonos** por segundo.
- Es capaz de soportar **dos monitores** en un mismo tablero.
- **Primeros juegos:** en el año 2001.





«Virtua Fighter X»: No se vio el juego, pero ya tiene página web en construcción: www.sega-rd2.com/vf_x/index.htm



Como siempre ocurre en estos casos, las azafatas se encargaron de amenizar la feria. ¡Estos japoneses se lo pasan en grande!



«Confidential Mission»: Este juego de disparos, que continúa la línea de «Virtua Cop» será el que antes llegue a nuestro país de todos los que se pudieron ver en Jamma 2000.



«Shakka to Tambourine»: En la línea de «Samba de Amigo», ¡pero con panderetas!



«Samba de Amigo 2000»: Más canciones y movimientos, y un modo para parejas.





DREAMCAST SE HACE

La máquina de Sega cumple un año de vida en nuestro país

Cuando celebramos el primer aniversario de su lanzamiento en España, la consola de Sega parece más fuerte que nunca.

¿Por qué Dreamcast es la mejor consola del momento?

DREAMCAST		PLAYSTATION2
Tras la reciente rebaja, el precio de Dreamcast se queda en 29.900 ptas. Con «ChuChu Rocket!» de regalo y la conexión gratuita a Internet, resulta una oferta de lo más apetecible.	PRECIO	La nueva consola de Sony va a costar 75.000 ptas., pero ni siquiera tener ese dinero asegura que vas a poder tener la consola: se comenta que sólo van a ponerse a la venta 30.000 unidades.
Dreamcast dispone ya de unos cien títulos en un catálogo que se amplía este final de año con bombazos como «F355 Challenge», «Quake III Arena», «Jet Set Radio» o «MSR».	CATÁLOGO DE JUEGOS	Unos 30 títulos van a acompañar el lanzamiento de PlayStation 2. Por lo visto hasta ahora en Japón, ninguno destaca especialmente. Si el juego es en DVD, costará unas 12.000 ptas.
La conexión a Internet de Dreamcast, además de abrir las puertas de la red, está estrechamente ligada al juego al permitirnos disputar partidas online.	INTERNET VERSUS DVD	Sony ofrece un concepto multimedia, pero el DVD no abre posibilidades de juego. En el futuro (todavía no se sabe cuándo) tocará pagar por un módem.
La obra maestra de Yu Suzuki tiene los mejores gráficos y el realismo más grande que hayamos visto. Es una opción actual: saldrá en diciembre.	SHENMUE VERSUS MGS 2	El juego de Hideo Kojima es la gran esperanza de PS2. Lo visto hasta ahora es impresionante, pero tiene un defecto: tardará un año en llegar aquí.

¿Dónde estabais el 13 de octubre de 1999? Apostaríamos a que ese día hacíais cola para figurar en el grupo de los primeros afortunados que se compraron una Dreamcast. Parece que fue ayer, ¿verdad? Pues ha pasado ya un añito, y la maravilla blanca de Sega ha ido cumpliendo durante estos meses todas las promesas que nos hizo entonces.

La primera de todas tenía que ver con su potencial gráfico, y no tuvimos que esperar mucho para confirmarlo, porque salió «Soul Calibur» y se armó el taco. Después han venido títulos, como «RE Code: Veronica» o «Dead or Alive 2», que han seguido dando lustre al catálogo de la consola.

De los salones recreativos al salón de nuestra casa

Otra de los puntos fuertes que se le suponían doce meses atrás a la caja mágica de Sega era su capacidad para recibir conversiones exactas de juegos de recreativa, gracias a su compatibilidad con la placa Naomi, y aquí Dreamcast tampoco nos ha defraudado. En el capítulo de conversiones figuran nombres como «Sega Rally 2», «The House of the Dead 2», «Crazy Taxi» o «Virtua Striker 2», y más recientemente nos ha maravillado con otros como «Virtua Tennis» o, este mismo mes, «F355 Challenge».

Pero en un repaso de estas características siempre se corre el riesgo de ser injusto, porque seguramente se nos quede algún nombre en el tintero. Y es que la colección de estrellas que han desfilado por nuestro televisor es larga: Sonic, Rayman, Ulala, Lara Croft, Ryu, Sophitia, Raziel, Neo, Kenny, Claire Redfield, Mike LeRoi, Ecco, Afro Thunder, Tina y tantos otros personajes que ya son uno más de la familia.

Entre todos estos "pesos pesados" también se colaron unos bichitos que han hecho historia. Os hablamos de los



MAYOR

ratones de «ChuChu Rocket!», el primer juego online para consola, que ha sido pionero en un camino en el que Dreamcast ha sido revolucionaria: abrirle Internet a toda una generación de jugones que ya no necesitan un PC para navegar.

Además, lo más fuerte del juego online está por llegar: «Quake III Arena», «Phantasy Star Online», «Speed Devils Online» o «Black & White», por citar sólo algunos títulos, figuran en la rampa de salida para los próximos meses.

Unas perspectivas de futuro espectaculares

Y ya que nos hemos metido a hablar del futuro, a nadie se le escapa que las perspectivas de Dreamcast son inmejorables.

Con el lanzamiento de PlayStation 2 a la vuelta de la esquina, las próximas Navidades verán la gran batalla entre la consola de Sega y la de Sony, y lo cierto es que nuestra máquina cuenta con argumentos suficientes para triunfar.

El primero de todos es su precio, que tiene que tirar de las ventas hacia arriba. Más todavía, si pensamos en que entre los primeros juegos de la consola de Sony ninguno destaca especialmente (su experiencia japonesa así lo demuestra), y que van a tener que enfrentarse a un aluvión de títulos para Dreamcast: «Shenmue», «F355», «Jet Set Radio», «Quake III», «Metropolis Street Racer» o «Silent Scope».

La situación, como veis, invita al optimismo. La consola de Sega está llegando a un período de madurez, y será a partir de ahora cuando nos ofrezca lo mejor de sí misma.

En cualquier caso, os citamos aquí dentro de un año, en el segundo aniversario de Dreamcast, para ver si su historia sigue siendo un camino de promesas felizmente cumplidas.



HABLA JOSÉ ÁNGEL SÁNCHEZ
Director de SEGA España

¿Qué balance haces del primer año de Dreamcast?

Estoy muy satisfecho. Lo que surgió como una apuesta de Sega por fundir los conceptos de juego y comunicación se ha materializado en una consola innovadora, al servicio absoluto de la creatividad. Dreamcast ha estado avalada desde el principio por un excepcional catálogo de juegos, que además han trascendido el ámbito doméstico para poner en contacto a sus usuarios a través del juego online.

¿Cuántas consolas se han vendido en nuestro país?

Hasta la fecha, 100.000 personas han adquirido una Dreamcast en España, y de ellos 30.000 han accedido por primera vez a Internet gracias a nuestra consola. La valoración de este primer año es muy positiva, ya que está en línea con los objetivos que nos habíamos marcado.

"Dreamcast se ha convertido en el referente de calidad gráfica y jugabilidad. Ofrece los mejores juegos para cada género, y abre el universo del juego en red".

Pasadas las dudas iniciales, ¿crees que Dreamcast está ya plenamente asentada en el mercado?

Todo apunta a que Dreamcast está asentada como el producto más deseado por la comunidad de jugadores. Confiamos en que las ventas durante estas Navidades confirmen esta corriente de opinión.

¿La rebaja en el precio de Dreamcast tiene que ver con el inminente lanzamiento de PlayStation 2?

Nuestro objetivo actual es incrementar el parque instalado de Dreamcast y convertir a la consola en un producto de consumo masivo. Indudablemente, esto requiere una agresiva política de precios que facilite la compra a un mayor número de personas.

Estas navidades se va a librar la gran "batalla" entre Dreamcast y PlayStation 2. ¿Qué expectativas tiene Sega? ¿cómo convencerías a un posible comprador indeciso para que se decante por Dreamcast?

Dreamcast se ha convertido en el referente de calidad gráfica y jugabilidad. Por tan sólo 29.990 ptas. cualquier aficionado al ocio interactivo puede adquirir la consola que ofrece los mejores juegos para cada género, y la única que le abre el universo de posibilidades del juego en red.

Y por último, ¿qué proyectos le ofrece Dreamcast a los usuarios de cara a su segundo año de vida?

Sega sigue apostando por la creatividad y la innovación en sus proyectos. A juegos como «Virtua Tennis» o «Space Channel 5» se unirán en breve «MSR», una revolución en el género de la conducción, «Jet Set Radio», que obtuvo el galardón al Mejor Juego en el E3, «Shenmue» o «Quake III».

Además, estamos ultimando «Phantasy Star OnLine», apoyando el desarrollo de «Head Hunter», trabajando en «Sonic Adventure 2», y os adelanto que Tetsuya Mizuguchi está inmerso en su nuevo proyecto para Dreamcast.



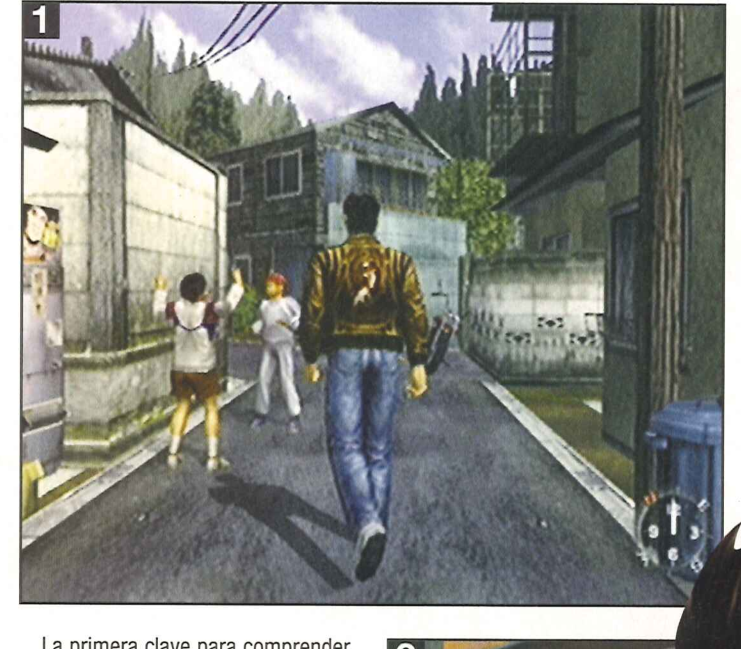
▶ *Compañía:* ***AM2*** ***(www.sega-rd2.com)*** ▶ *Fecha:* ***Diciembre*** ▶ *Género:* ***Aventura***

Shenmue

Acertijo: ¿Qué tienen en común Las Meninas, el gol de Maradona a Argentina o Blade Runner, con este juego de Yu Suzuki? La respuesta es bien sencilla: todos son obras maestras en su materia.

Cuando uno se encuentra ante una obra de arte, hay algo casi instintivo que nos hace reconocer que lo que estamos viendo destaca por encima del resto. Todavía recordamos, sin ir más lejos, la morena aquélla del bikini rojo este verano... pero esa es otra historia. Lo que intentamos explicaros es que hay veces que no es necesario ser un entendido en una materia para reconocer la calidad, y eso es justo lo que va a ocurrir con «Shenmue»: podréis ponérselo a vuestra abuela, que seguro que se queda alucinada.

LO PRIMERO QUE TIENE QUE QUEDAROS CLARO es que estamos ante una aventura de un calibre sólo al alcance de nuestra consola. Que nadie os engañe con milongas: ni en PlayStation 2 ni, por supuesto, en otras consolas menores, vais a poder encontrar hoy por hoy un juego que le haga sombra a «Shenmue». Y es que os estamos hablando sobre la aventura más completa y realista a la que nos hemos enfrentado en nuestra experiencia de jugones, que se prolonga ya unos cuantos añitos (¡jóoovenes, éramos tan jóvenes!).

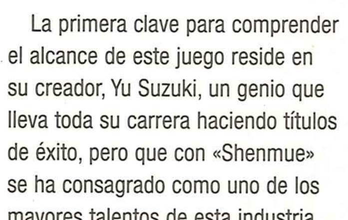




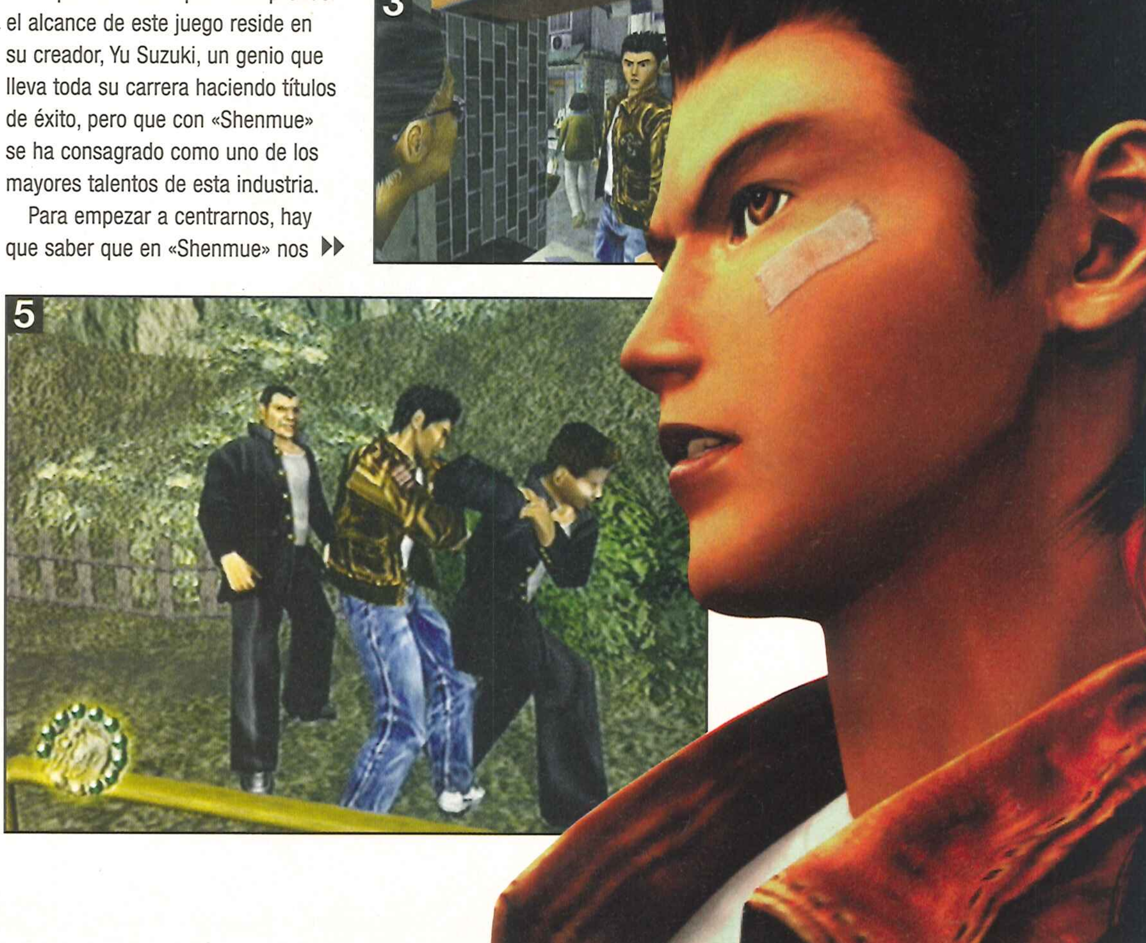
❶ Los escenarios de Yokosuka, la ciudad en la que comienza la acción, serán un entramado de calles llenas de vida propia.
❷ Una escena de la intro, todo dramatismo: el padre de Ryo muere en brazos de su hijo.
❸ Buenos días, ¿me pone una caña y una de bravas?

La primera clave para comprender el alcance de este juego reside en su creador, Yu Suzuki, un genio que lleva toda su carrera haciendo títulos de éxito, pero que con «Shenmue» se ha consagrado como uno de los mayores talentos de esta industria.

Para empezar a centrarnos, hay que saber que en «Shenmue» nos ▶▶







❹ Dialogar con los personajes secundarios será fundamental para conseguir datos que nos ayuden a encontrar al tipo que se cargó a nuestro padre. ¿Tú sabes algo chaval?
❺ La libertad de movimientos en el modo "Free Battle" nos permitirá retorcerle el brazo a nuestros enemigos. ¡A ver si este aprende a no meterse con mis vaqueros!





▶▶ meteremos en el papel de Ryo Hazuki, un joven que es testigo del asesinato de su padre al comienzo del juego, y que a partir de entonces remueve el cielo y la tierra con el propósito de encontrar al culpable.

VISTO EN FRÍO, EL ARGUMENTO NO SE DIFERENCIA gran cosa del que podemos encontrar en cualquier otra aventura. Sin embargo, lo que hará que «Shenmue» se sitúe a años luz del resto de juegos "mortales" es que nuestro adorado Suzuki tuvo la gloriosa ocurrencia de intentar recrear la realidad de la manera más natural posible. A fin de cuentas, tenía la consola más potente del mundo a su disposición, así que el resto "sólo" era creación en estado puro. ¡Y vaya si se inspiró el tío!

Para empezar, en una aventura de este tipo lo primero que se necesita es un reparto de personajes que llenen de vida los escenarios en los que se desarrolla la acción. Bien, pues en «Shenmue», además del protagonista, habrá unos doscientos secundarios con los que tendremos que interactuar para resolver el misterioso asesinato del inicio.

Estamos convencidos de que antes de leer estas líneas le habéis echado un vistazo a las sabrosas pantallas que las acompañan, así que os habréis dado cuenta, sin necesidad de que ▶▶



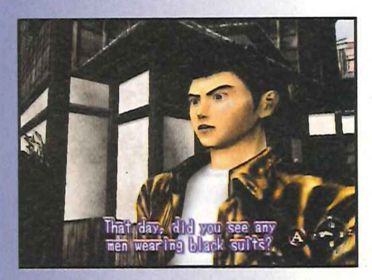


❶ Tranquilos, que esto es un entrenamiento ¡y parece que nos falta un poco de práctica!
❷ Aunque en inglés, las voces seguirán el compás del movimiento de los labios.
❸ Como no presionemos el botón B ahora mismo, éste del tupé nos va a "calzar" una bofetada que se va a oír en toda China.
❹ Todos los escenarios estarán repletos de detalles. ¿Habéis visto que caja tan mona?



RYO HABLARÁ EN INGLÉS

La versión occidental de «Shenmue», que será la que llegue a España, estará definitivamente en inglés. Ya sabéis que los diálogos del juego son hablados, pero también habrá una opción para activar los subtítulos, como podéis ver en estas pantallas de aquí debajo. Es un fastidio, pero «Shenmue» va a ser un juego imprescindible, ¡aún en inglés!

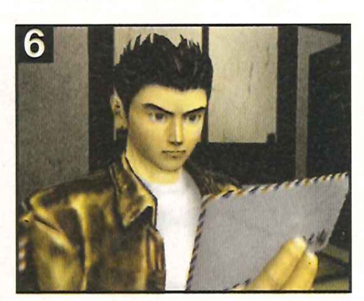




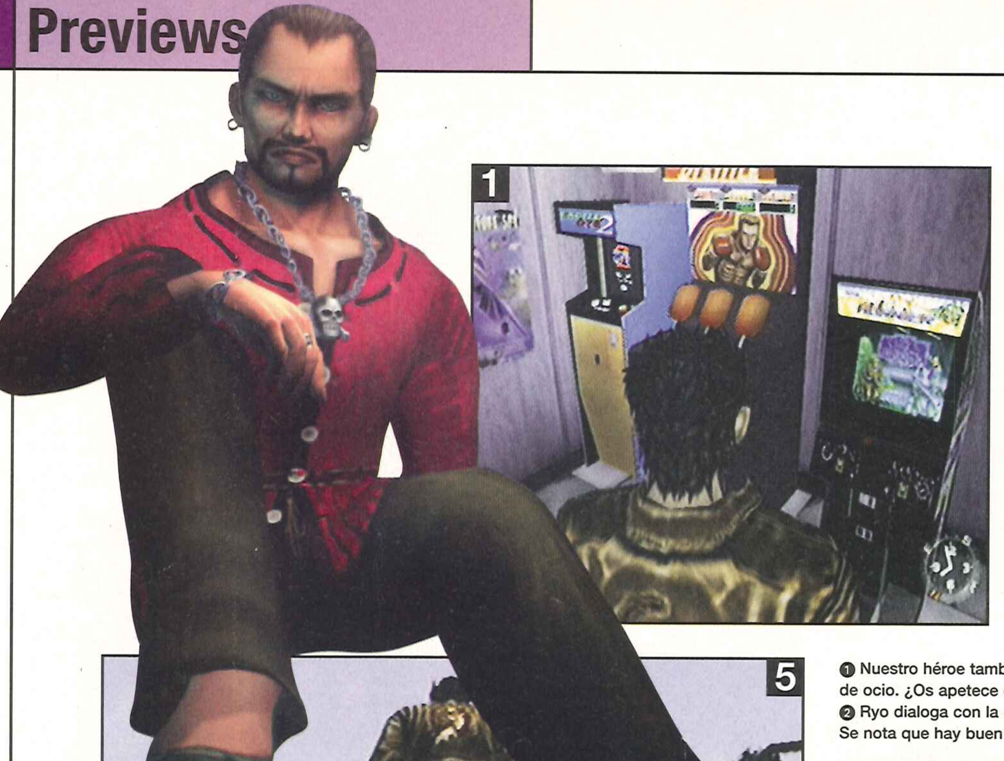








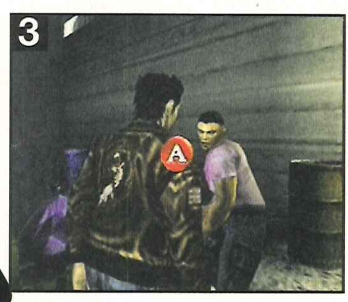
❺ Tendremos que visitar una tienda de tatuajes. Esperamos que no os de reparo, porque como veis el realismo será total.
❻ Que sí Ryo, que sí. Te acaba de llegar una carta, y si dejas de mirarla y la abres de una vez, a lo mejor descubres una pista.



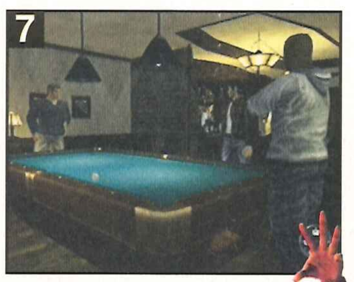


❶ Nuestro héroe también tendrá momentos de ocio. ¿Os apetece echar una partidita? ❷ Ryo dialoga con la chica de la floristería. Se nota que hay buen rollo entre ellos dos.

❸ Las peleas del modo «Quick Time Event» van a tener un ritmo frenético. ¡Cuidado! ❹ Un detalle molón: cuando anochezca, las motos llevarán los faros encendidos.



❺ En «Shenmue» todo va a ser tan real, que Ryo se va a pegar unas caminatas de aúpa. ¡Y tampoco se librará de subir escaleras! ❻ Al final del primer disco, Ryo cogerá un autobús. Eso sí, tendrá que esperar en la parada hasta que llegue. ¿Qué os creíais? ❼ En este bar tendremos que echar una partida de billar con unos tipos muy raritos.

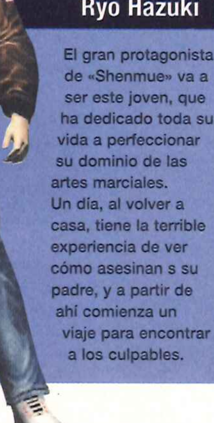


▶▶ os lo digamos nosotros, del magnífico aspecto que van a tener todos los personajes. Sin duda, ésta va a ser la primera vez en que los protagonistas de una aventura nos muestren sus sentimientos, y eso se va a conseguir gracias al asombroso modelado de sus rasgos faciales, que les permitirá gesticular para expresar alegría, enfado o sorpresa cuando estemos hablando con ellos.

YA QUE HEMOS ENTRADO EN EL ESPINOSO TEMA de los diálogos, hablemos de su traducción, que lleva meses levantando polémica. Ya está confirmado definitivamente que los subtítulos van a venir en inglés. Es una verdadera lástima, pero al menos confiamos que dejen de llegar decenas de e-mail a nuestra redacción preguntándolo. En serio: todos nos llevamos un gran disgusto al saber la noticia, pero después de haber jugado más o menos un tercio de la aventura, es comprensible que traducir no ya las voces, sino sólo los subtítulos al castellano, francés, italiano, etc. hubiera supuesto un esfuerzo colosal por parte de Sega, y con ello no nos referimos a la tarea de reprogramar casi todo el juego, sino también al apartado económico.

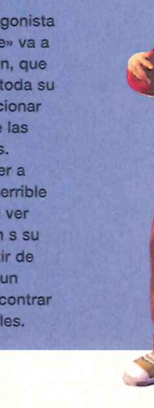
En cualquier caso, si alguna vez os habíais planteado el tema de las clases de ▶▶

LOS PERSONAJES



Ryo Hazuki

El gran protagonista de «Shenmue» va a ser este joven, que ha dedicado toda su vida a perfeccionar su dominio de las artes marciales. Un día, al volver a casa, tiene la terrible experiencia de ver cómo asesinan s su padre, y a partir de ahí comienza un viaje para encontrar a los culpables.



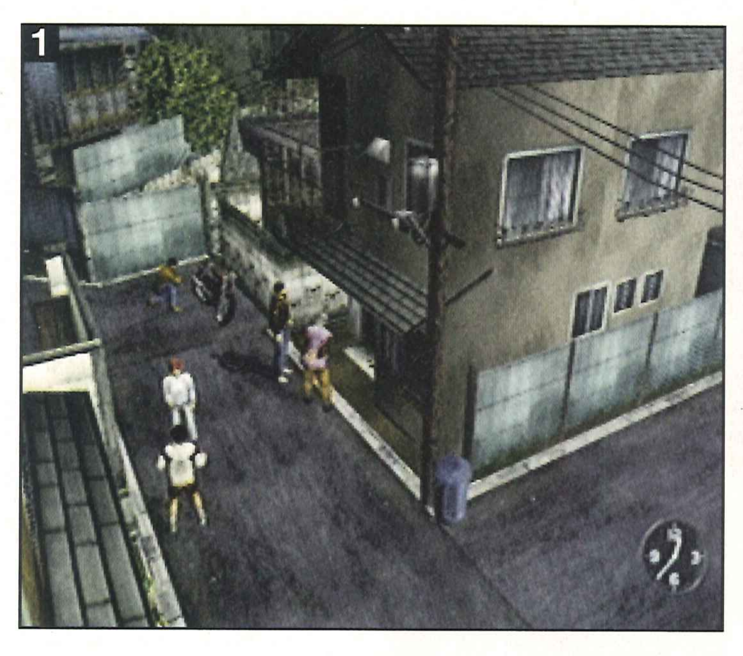
Tom

Este simpático personaje, fácilmente reconocible por su peinado rasta y sus bailes constantes, es uno de los mejores amigos de Ryo, y le dará información muy valiosa en diferentes momentos del juego. Es el propietario de un puesto donde vende perritos calientes, así que no será difícil encontrarle cuando queráis perdirle ayuda.

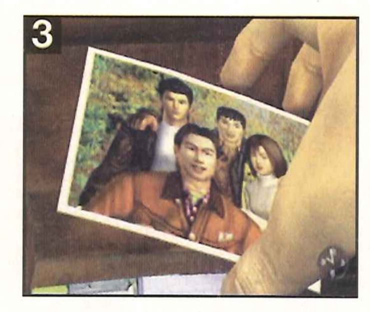


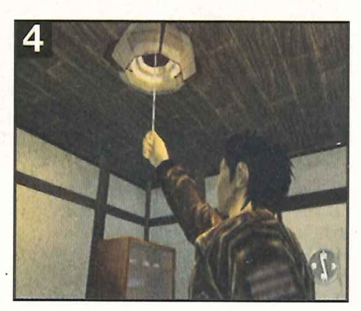
Ine Hayata

Tras la trágica muerte del padre de Ryo (su madre había muerto también hace unos años), es ella mujer la que se encarga de cuidar el hogar de la familia Hazuki. Su talante sereno, que sabe combinar con una resuelta decisión cuando es necesario, harán que se convierta en un punto de apoyo fundamental para Ryo en los momentos difíciles que está atravesando.









❶ La cámara seguirá la acción mediante enfoques siempre muy cinematográficos.
❷ Pasaba por aquí y me dije: ¿no será esta señora la asesina psicópata que mató a mi padre? No, me temo que seguiré buscando.
❸ Ryo irá encontrando pistas a lo largo de toda la aventura. Esta foto será una más.
❹ Si entramos en una habitación que esté a oscuras, tendremos que molestarnos en encender la luz. Es de sentido común, ¿no?

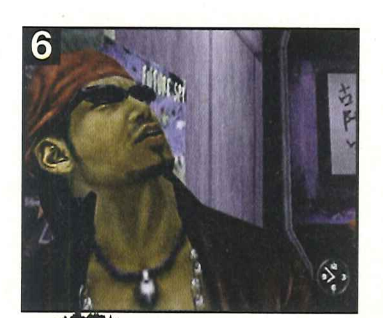


▶▶ inglés, os podemos asegurar que con «Shenmue» tenéis la excusa perfecta para correr a matricularos en una academia inmediatamente.

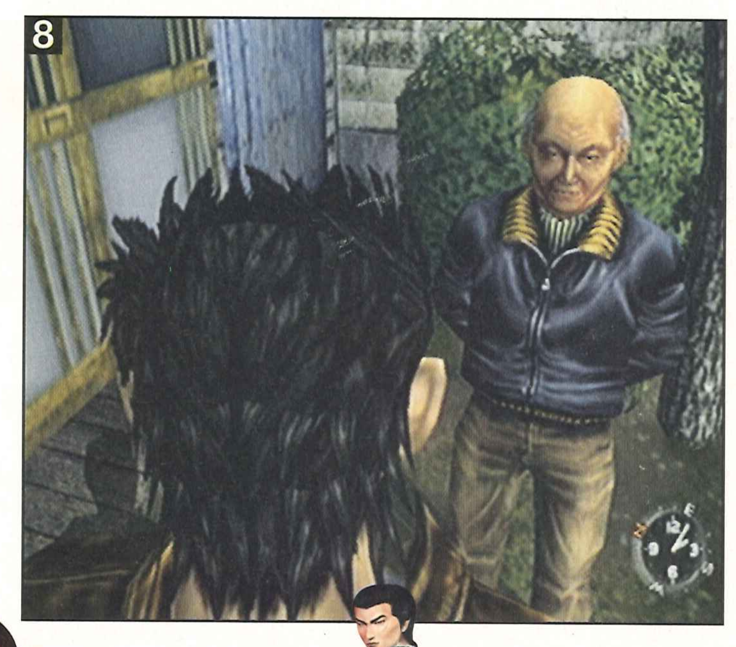
RETOMANDO EL TEMA DEL REALISMO, otra de las cosas que os van a sorprender es hasta qué punto se ha conseguido que las ciudades de «Shenmue» tengan vida propia. Cuando recorráis sus calles, tendréis la impresión de que toda la gente con la que os cruzáis sigue su ritmo de vida, ajenos a las circunstancias de Ryo Hazuki. ¿Cómo se logrará? Por medio de dos técnicas, que sus creadores han bautizado como "Time Control" y "Magic Weather".

La primera de ellas, como ya os imaginaréis, tendrá que ver con el paso del tiempo, y se reflejará en el juego haciendo precisamente que las horas transcurran como en la vida real. Un reloj en la parte inferior de la pantalla nos dirá en qué hora del día vivimos, y en función de eso no sólo será de día o de noche, sino que se verá afectado el desarrollo ▶▶





❺ Ryo no se cortará ni un pelo cuando tenga que decirle cuatro verdades a algún malote. Éste ya no va a dar más problemas.
❻ El nivel técnico de «Shenmue» va a ser inaudito. El modelado de las caras de los personajes les expresar sus emociones con gestos, algo que no se había visto nunca.
❼ Un guiño divertido "made in Sega": Ryo echará una moneda en esta maquina, para comprarse... ¡figuritas de Sonic!
❽ El universo de «Shenmue» va a estar habitado por más de 200 personajes, todos con sus rasgos físicos y con vida propia. ¡Genial!



Iwao Hazuki

El padre de Ryo viajó a China en su juventud, y allí aprendió a amar las artes marciales. De regreso a Yokosuka, la ciudad en la que viven, puso en marcha una escuela para enseñar lo que había aprendido. Su misterioso asesinato al comienzo del juego será el punto de partida de la aventura.



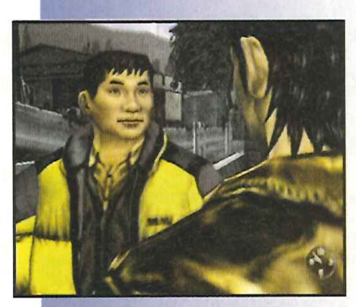
Nozomi Harasaki

Esta jovencita será otro de los personajes en los que Ryo encuentre ayuda siempre que se lo solicite. Es una buena amiga suya desde que iban juntos al colegio, y ahora trabaja en una floristería. Destaca por tener un carácter muy responsable, y en varios momentos del juego le dará a Ryo pistas de mucha utilidad.

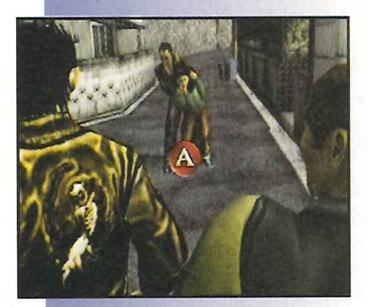
Cang Long

Un oscuro personaje que domina a la perfección un estilo de artes marciales que se creía que había desaparecido. Es el responsable directo del asesinato de Iwao Hazuki, al que no duda en matar después de pedir que le entregara un misterioso espejo. Cualquiera que luche con él sabe que se expone a no vivir para contarlo.

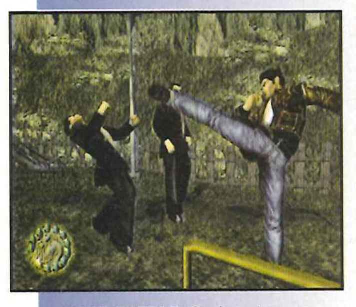
TRES MODOS DE ACCIÓN



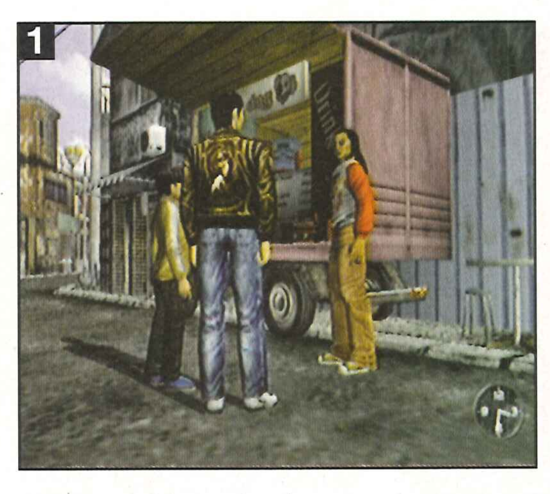
QUEST: Será la investigación típica de toda aventura, que nos obligará a dialogar con decenas de personajes.



QUICK TIME EVENT: En este modo tendremos que presionar los botones que aparezcan en pantalla.



FREE BATTLE: Serán peleas con total libertad de movimientos, como en cualquier juego de lucha.











❶ Tom, el dueño del puesto de perritos, será una buena fuente de información.
❷ El reflejo de Ryo y esta señora en el espejo será otro de los momentos en los que la calidad del juego saldrá a relucir.
❸ ¿Tú eresh Ryo Hazuki? ¡Tronco, yo te conoshco de un vidiojuego! ¿Por qué no te tirash el rollo y me pagash una chervechita?
❹ En un momento dado, Ryo tendrá que hacer una llamada de teléfono, entrando en una cabina y marcando número a número.
❺ Por la cara de cabreo que ha pone Ryo, nos da la impresión de que el peinado de este tipo no le va a hacer ninguna gracia.

▶▶ de la acción. Por ejemplo: las tiendas abrirán y cerrarán siguiendo horarios comerciales, las farolas se encenderán a las siete de la tarde, y habrá veces en las que quedaremos con algún personaje a una hora determinada, y tendremos que matar el tiempo hasta que llegue. ¿Cómo? Pues entrando en un salón recreativo y echando partidas REALES a juegos como «Space Harrier» o «HangOn».

En cuanto al clima, los cambios también serán apreciables. Al fin y al cabo, en un mundo virtual, pero tan realista como será el de «Shenmue», a nadie le extrañará que un día nos levantemos, esté lloviendo y la gente vaya por la calle con paraguas, ¿no?



TAN REAL COMO LA VIDA MISMA. Todo en «Shenmue» va a estar orientado a conseguir que sea la aventura más realista de la historia. Los escenarios, el diseño de los personajes, su manera de comportarse, el propio desarrollo de la acción. ¡Será extraordinario!

LOS TEXTOS ESTARÁN EN INGLÉS. La traducción de este juego ha sido una de las grandes "batallas" de Sega, pero al final ha no va a ser posible tenerlo en castellano. La opción para activar los subtítulos al menos logrará facilitarle las cosas a los que no dominen el inglés.

CUATRO DISCOS SIN DESPERDICIO. La duración de «Shenmue» será tan larga que el juego se extenderá a lo largo de tres GD-Rom. Habrá incluso uno más, el "Shenmue Passport", que nos permitirá recabar información del juego a través de Internet.

Los detalles, en fin, alcanzarán a todos los aspectos gráficos de la aventura. Visitaremos decenas de habitaciones y escenarios distintos, y tendremos que acostumbrarnos a hacer todo como en la vida real. Si queremos visitar un piso cualquiera, tendremos que callejear a pie desde la casa de Ryo Hazuki hasta nuestro destino, subir las escaleras si es necesario, y molestarnos en abrir la puerta como haríamos normalmente.

EL DESARROLLO DE «SHENMUE» SE EXTENDERÁ a lo largo de tres discos nada menos, lo que os puede dar una idea de su amplia duración, y la acción estará centrada en tres momentos diferentes, cada uno con su propio nombre característico.

El más común será lo que Suzuki ha llamado "Quest", a secas, que viene a ser la investigación en sí, y que nos obligará a conversar con todos los personajes que creamos que nos puedan dar pistas útiles ▶▶







❻ Pasear por las calles de Yokosuka será una experiencia única. Veremos cómo la gente hace su vida normal, ajena a los problemones que afectan a Ryo Hazuki.
❼ Esta niña va a ser uno de los primeros personajes con los que hablemos.





▶▶ para progresar en la resolución del asesinato de "papá Hazuki".

Evidentemente, no todo será un camino de rosas para el amigo Ryo, así que habrá también numerosos momentos en los que nos tengamos que "currar" con simples macarras callejeros o con gente implicada en la muerte de nuestro padre.

Estas escenas de acción pura, a su vez, podrán ser de dos tipos: por un lado estará el modo "Free Battle", en el que las peleas se desarrollarán al más puro estilo «Virtua Fighter», con libertad total de movimientos, y que nos dará la interesante opción de ir aprendiendo llaves conforme avancemos en la aventura. Por el otro, estará también el modo «Quick Time Event», que se va a poner en marcha inesperadamente, y que nos obligará a reaccionar con rapidez para presionar el botón que nos indican en la pantalla. Si los nervios nos atenazan y no lo hacemos con la debida velocidad, lo más probable es que nos caiga un bofetón y nos deje con nuestra cara de chino guaperas hecha unos zorros.

ESTAMOS SEGUROS DE QUE ESTE PRIMER CONTACTO con el juego más esperado de Dreamcast os habrá servido para confirmar todos los elogios que hemos venido dedicándole desde que apareció en Japón allá por el mes de diciembre pasado. Se trata, sin duda, de un juego que revolucionará el género de la aventura, elevando los niveles de realismo a una altura desconocida hasta ahora para nosotros.

Sólo nos quedan dos cosas por decir: id ahorrando para haceros con él, ¡y no os perdáis el comentario en profundidad del número que viene! ■



❶ Salir de noche será peligroso, porque siempre correremos el riesgo de toparnos con algún macarra como éste. Y claro, luego pasa lo que pasa, que se tiene que ir "calentito" a la cama el muy inocente.
❷ La acción del "Magic Weather", los cambios aleatorios en el clima, le va a dar mucho realismo a la acción. ¡Cuando llueva la gente irá con los paraguas abiertos!
❸ Crear tantas caras distintas tiene mérito. Es normal que se les colaran feos como este del casco.

❹ A veces tendremos que hacer tiempo hasta que llegue una hora determinada. Una partida de dardos nos evitará aburrirnos.
❺ A lo largo de la aventura podremos ir aprendiendo nuevos movimientos para ponerlos en práctica en las "Free Battles".

▶ Compañía: **ID Software** (www.idsoftware.com) ▶ Fecha: **Diciembre** ▶ Género: **Shoot´em up subjetivo**

Quake III Arena

Mira, Chechu, que no estoy para bromas. Que jugar online con esta pasada de juego es lo más fuerte que me ha pasado en la vida desde que invité a cenar en un chino a la niña del exorcista...





Desde hace un año, todos los que estamos disfrutando de la primera consola de nueva generación lo tenemos muy claro en lo que se refiere a su potencia. Lo que ocurre es que siempre que nos reunimos con un grupo de amigos y sale el tema, tiene que haber algún adicto a los ordenadores que la quiere comparar con su Pentium III con "tropecientas" megas de RAM, tarjeta aceleradora y de sonido, y la leche en bote. Lo que nunca nos dice es el pastón que se ha gastado para tener semejante equipazo...

NOSOTROS RESPONDEMOS CON HECHOS: nuestra consola lleva un año dando mucha guerra, con un catálogo de juegos en constante crecimiento, muchos de los cuales nos ofrecen una calidad nunca vista. Y dentro de muy poco, un mes más o menos, un solo título va a acallar cualquier duda que le pueda quedar a los maníacos del PC, además de mostrarnos otro camino por el que transcurrirá la diversión en el futuro. El protagonista, un título con mucha solera: «Quake III Arena».

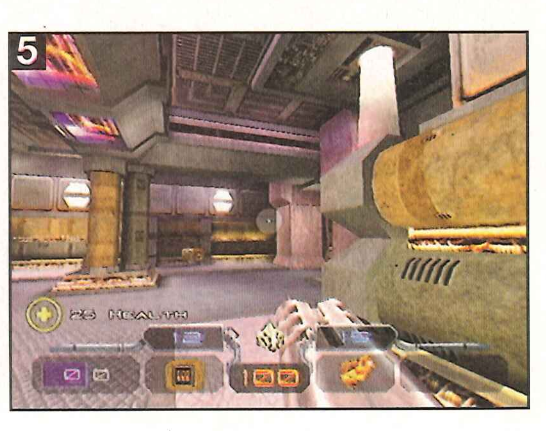
Creado hace más de un año para PC por ID Software, «Quake III» es un juego que requiere un equipo de una potencia enorme para funcionar ▶▶



❶ El Plasma Gun va a ser una de las armas más potentes y deseados del juego, así que convendrá encontrarla antes que los otros.
❷ Acción frenética y litros de sangre para uno de los juegos más esperados en nuestra consola. ¡Y en menos de un mes!
❸ Los duelos a cuerpo descubierto serán continuos en «Quake III». En estos casos, la potencia de nuestro arma será decisiva.







❹ Los escenarios van a ser de auténtico lujo, con una profundidad rotunda en la que no aparecerá ni una sola gota de niebla.
❺ Y el detalle de los perfectos mantos de texturas que recubrirán cada arena va a dejar con la boca abierta a más de uno.
❻ Pillar a un enemigo por la espalda y del todo desprevenido será una de las cosas más difíciles (y deseadas) del juego.

LAS CLAVES

LA ACCIÓN CON LETRAS MAYÚSCULAS. Es la que nos va a ofrecer «Quake III Arena». No vamos a necesitar argumento alguno para embarcarnos en más y más partidas en las que ganará el que más victorias pueda sumar.

UNA CONVERSIÓN DE PC PERFECTA. Con una calidad gráfica sólo comparable a la que pueden ofrecer los ordenadores más potentes, con efectos de luz revolucionarios y unas texturas hiperrealistas de verdadero lujo.

LA GRADUACIÓN DEL JUEGO ONLINE. Si Sega consigue que el juego funcione tan rápidamente y sin problemas cuando todos estemos jugando online, Dreamcast habrá superado la prueba del juego vía Internet.







❶ Nuestros enemigos podrán salir a la vuelta de cada esquina, pero si somos rápidos acabarán hechos salta de tomate.
❷ Esta especie de tétrica catedral gótica será una de las arenas más espectaculares.
❼ Muchas veces, una buena táctica será permanecer agazapados a la espera de que aparezca un incauto sin saber lo que le espera. ¡Eh tú, majete, mira que sorpresa!

▶▶ idóneamente. Desde que salió, se utiliza como piedra de toque de los ordenadores de última generación. Por eso, que un pedazo de juego de este calibre llegue a Dreamcast con la misma calidad que la de un equipo superpreparado, lo dice todo de la potencia de nuestra consola.

PARA LOS QUE NO LO CONOCEN, «QUAKE III ARENA» es un shooter que se desarrolla en diferentes escenarios laberínticos, o "arenas". En ellos, con perspectiva subjetiva en la que sólo vemos el arma que empuña nuestro personaje en ese momento, nos movemos a la caza de los enemigos con una idea fija: acabar con ellos antes de que ellos lo hagan con nosotros. Por supuesto, entre combate y combate nos dedicamos a buscar armas y sus municiones, ya que precisamente son uno de los platos fuertes del juego por su abundancia y variedad.

Todo esto, con algunas sorpresas extra incluidas, podremos tenerlo en breve en nuestra consola.

El juego nos ofrecerá las mismas arenas que en PC, más cinco nuevas exclusivas de Dreamcast. Tendrá la misma calidad gráfica, increíble, con unas texturas suavísimas y efectos de luz en los disparos de verdadero lujo. Pero lo mejor es que correrá a una velocidad que sorprenderá a los más escépticos, tan frenética que necesitaremos varias partidas para hacernos a tan desatado ritmo.

El complejo sistema de control del juego en PC va a estar bastante bien adaptado al mando de Dreamcast, pero aún así, coincidiendo con el lanzamiento de «Quake III Arena», Sega lanzará un nuevo periférico, el ratón, que junto con el teclado nos permitirá utilizar el mismo sistema de control que se emplea en el PC.

Con una clarísima vocación multijugador, «Quake III Arena» nos va a permitir jugar hasta a cuatro jugadores en la misma pantalla, aunque también vamos a poder batallar en solitario en una serie de misiones de dificultad gradual. Claro, que si estamos solos y de verdad queremos ▶▶







❹ En ocasiones, la única salida será la huida. En este caso, el enemigo ha decidido salir por piernas como un cobarde.
❺ El efecto de luz de estos focos será de lo más bonito que hemos visto en un juego. ¡Esperemos que tanta belleza no os ciegue!
❻ Podremos elegir entre decenas de skins (o personajes). Claro, que nosotros sólo nos veremos cuando pausemos el juego.
❼ La velocidad a la que transcurrirá la acción en «Quake III» no se puede apreciar en estas pantallas, así que tendréis que creernos: ¡va a ir tan rápido como en el PC!



UN JUEGO PIONERO

«Quake III Arena» va a ofrecernos una serie de posibilidades a través de Internet que supondrán el punto de partida de un camino por el que discurrirá el futuro de los juegos:

- El juego saldrá al mercado al tiempo en Europa y EEUU, compartiendo desde el principio los servidores en partidas online que cruzarán el charco.

- En pocos meses se nos unirán al juego online nuestros colegas japoneses, con lo que la comunidad universal de juego a través de Dreamcast se hará realidad.

- En la página web de «Quake III», los "quakeros" de PC que lo deseen podrán descargarse un parche que les permitirá jugar contra los usuarios de Dreamcast. Duelos entre ordenadores y consolas, ¿alguien puede pedir más?

- Sega va a poner a la venta el ratón de Dreamcast para que coincida con el lanzamiento del juego. Jugando con el ratón y el teclado, el control será exacto al que utilizan en la versión de PC.





❶ Junto al impresionante aspecto gráfico, nos encontraremos con un sonido logrado, con efectos diferentes en los disparos o al andar por uno u otro tipo de suelo.
❷ Ante todo, deberemos eludir el ser blancos fáciles, como es el caso de esta pantalla. Sólo nos salvará el que nuestro enemigo tenga la puntería de un topo..
❸ Otra imagen en la que se aprecia el imponente aspecto de las salas que vamos a recorrer. ¿Habíais visto antes algo así?



▶▶ saber lo que es bueno, no nos podremos resistir a conectar nuestra consola a la línea telefónica y jugar contra nuevos amigos (o enemigos, según se mire) que se encuentren en cualquier parte del mundo a través de Internet. Y es que, al igual que sucede con el juego en PC, la opción estrella de esta versión de «Quake III Arena» para Dreamcast van a ser las partidas que se disputen en la red.

TODO ESTÁ A PUNTO PARA LOS NUEVOS DUELOS ONLINE, una forma de juego que se estrenó hace meses con «ChuChu Rocket!» (y con gran éxito, por cierto), y para la que «Quake III Arena» va a suponer su auténtica graduación. Los servidores más poderosos de Sega se vienen poniendo a prueba ya desde hace meses para soportar una entrada ▶▶



❹ Jugando con ratón y teclado, el control será exacto al que se emplea en PC.
❺ Cada escenario estará llena de pasillos y escondrijos donde podremos parapetarnos y así pillar a los enemigos por sorpresa.









❶ Los juegos de luz en este escenario vuelven a ponernos los pelos de punta.
❷ Y aquí estamos tostando enemigos; claro, con el plasma gun en nuestro poder, somos como el "Asador Donostiarra"...
❸ ¿Pero quién le habrá dado vela en este entierro a un tipejo tan feo como éste?
❹ Esto que hace nuestro enemigo es arrodillarse y rezar para no volverse a encontrar frente a nuestra metralleta.
❺ Litros de sangre encharcarán todo. Cuidado si salpica, que la mancha no sale.







▶▶ masiva de jugadores en red que va a ser más que segura desde el momento en que el juego se ponga en las estanterías de las tiendas.

Nosotros acabamos de jugar online contra los "testers" británicos de Sega, y la experiencia ha sido aún mejor de lo que nos podíamos imaginar, sin apenas "lag" (el tiempo que transcurre entre que pulsamos el botón y se ejecuta la acción en el juego online), y exactamente con la misma velocidad de juego que en el modo individual. Y como sucedió con «ChuChu Rocket!», se espera que estas condiciones se mantengan con decenas de personas conectadas.

En las partidas online participarán cuatro jugadores, y desde el primer día compartiremos servidores entre Europa y en EEUU, así que nuestros disparos saltarán el Atlántico como si en vez de un océano fuera un charquito. Además, en Sega están trabajando para que pocos meses más tarde, cuando el juego salga a la venta allí, también puedan pelear contra nosotros desde Japón.

Y POR SI TODAVÍA A ALGUNO LE PARECE POCO, en breve va a estar preparado un "parche" especial para ordenador, que permitirá a todos los "quakeros" de PC bajárselo y luchar contra nuestras Dreamcast. Será la primera vez que los jugadores de ordenador puedan enfrentarse a los usuarios de consola, y claro, un logro de esta importancia sólo lo podía conseguir Dreamcast, que sigue siendo la máquina pionera que abre un nuevo mundo de posibilidades. ■





❻ Al igual que en PC, habrá un montón de skins como ésta a nuestra disposición.
❼ Las batallas se jugarán a un número de "frags" o muertes, y la guerra la ganará el que más victorias apunte en su contador.

❽ El despliegue gráfico de «Quake III» va a comenzar en la misma intro, una secuencia digna de las mejores películas de acción.
❾ Las columnas de esta "arena" van a ser de lo más psicodélico, ¿no os parece?





NO TODO SERÁ ONLIN

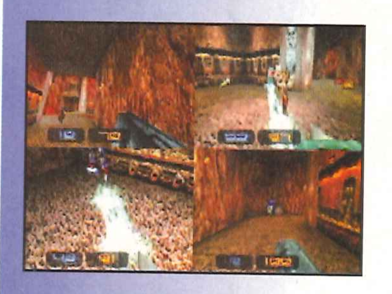
Cualquiera que conozca la versión de PC de «Quake III Arena» sabrá que su espíritu es claramente multijugador. Aun así, nuestra versión contará con un modo individual a base de misiones con los enemigos manejados por la máquina. Y para los que prefieran el modo versus, pero no se atrevan a dar el salto online (o teman que su factura de teléfono les pueda dar algún susto), también será posible jugar entre dos, tres o cuatro jugadores a pantalla partida. Excepto algunos pequeños detalles gráficos, no se va a perder ni gota de calidad; lo único es que todo se verá más pequeño.











▶ Compañía: **Sega** (www.dreamcast-europe.com) ▶ Fecha: **Diciembre** ▶ Género: **Acción**

JetSetRadio

Aviso de la policía: se busca a una pandilla de gamberros que están garabateando toda la ciudad con sus graffitis. Visten ropas muy llamativas, llevan patines y siempre van escuchando hip-hop.

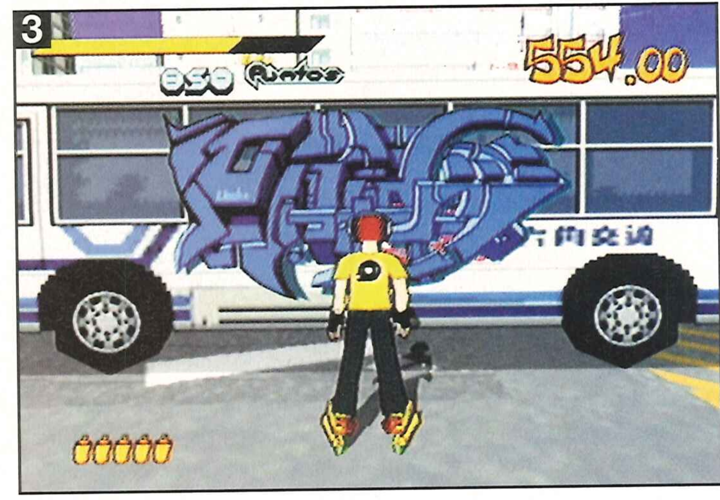
Aunque Sega ya tenía el gran desembarco bien preparado desde hace mucho tiempo, se da la coincidencia de que va a ser justo ahora, cuando están a puntito de plantar sus reales en nuestro país los grandes rivales de Dreamcast, cuando van a llegarnos los mejores juegos, de los que venimos contando maravillas desde que en el pasado E3, los títulos de Sega y de las third parties eclipsaron completamente a los de PC y del resto de consolas.

DE HECHO, LA AVALANCHA YA HA COMENZADO, con lanzamientos tan geniales como «Virtua Tennis» o «Space Channel 5», y ahora va a ser «Jet Set Radio» el que continúe el camino de éxitos para Dreamcast.





Y es que, aunque no superen a los juegos de Dreamcast, otras consolas sí que van a recibir simuladores de tenis, y también saldrán juegos de música para ellas. Lo que ya nos parece más difícil es que aparezca en cualquier otra consola un juego tan original como el que nos ocupa, un híbrido entre varios géneros, con miles de detalles y personalidad ▶▶



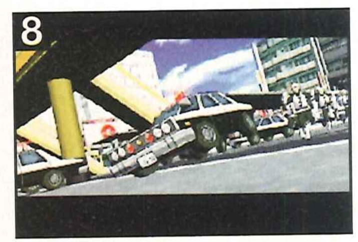
❶ La "benemérita japonesa" no dudará en golpearnos o agarrarnos como pueda.
❷ Una flecha roja nos señalará los lugares sobre los que podremos hacer pintadas.
❸ El conductor del autobús se va a cabrear cuando vuelva y vea cómo lo hemos dejado.



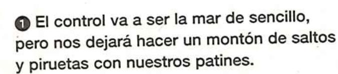








❹ Hay que ver cómo se ponen los "maderos" del lejano oriente por una pintadita de nada. Rafa, no me j... ¡penalti y expulsión! ¡penalti y expulsión!
❺ Habrá que ser todo un artista para conseguir hacer un diseño molón en nuestros graffittis.
❻ Todos los escenarios van a tener una estética típicamente japonesa. Esta calle llena de tiendas y carteles luminosos va a ser una pasada.
❼ Los protagonistas de «Jet Set Radio» van a ser unos expertos patinadores. ¡Fijaros en este "fiera"!
❽ Aquí llega un batallón en pleno de la policía local. Tendremos que poner "patines en polvorosa".



❶ El control va a ser la mar de sencillo, pero nos dejará hacer un montón de saltos y piruetas con nuestros patines.
❷ En «Jet Set Radio» vamos a encontrar una mezcla de géneros muy apetitosa.
❸ Este tipo tiene una pinta un poco rara, pero en fin, será uno de los nuestros.
❹ La banda sonora, con muchas canciones hip-hop, va a ser un auténtico lujo.





LAS CLAVES

LA ORIGINALIDAD POR BANDERA. Uno de los factores que están marcando todos los lanzamientos de Sega también va a aparecer en «Jet Set Radio». Será un cóctel de géneros que no se encuentra en otras consolas.

SENSACIONAL BANDA SONORA. Unos tipos con estas pintas no podían patearse las ciudades sin una buena dosis de hip-hop japonés, aunque también saldrán los grupos más cañeros de occidente, como Rob Zombie con su canción "Dragula".

JUGABILIDAD ASEQUIBLE. Aunque podremos saltar, hacer piruetas, deslizarnos por las barandillas o subirnos por las paredes, el control se va a reducir prácticamente a tan sólo tres botones. ¡Qué fácil, qué completo!



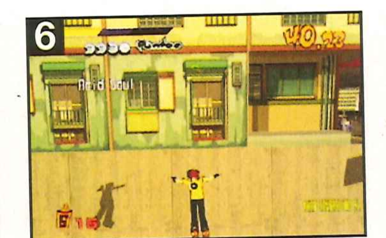


▶▶ propia, que tan pronto recuerda a «Sonic Adventure», «Tony Hawk´s Skateboarding», o incluso al intenso «Crazy Taxi» en algunos momentos.

PERO MEJOR VAMOS DEJARNOS DE LÍOS y a tratar de explicaros en que consistirá el juego. Todo nacerá en una ciudad llamada Tokyoto, que viene a ser como el Tokyo real, pero en una Dreamcast. Bueno, pues en esta ciudad la juventud (la peña, que diría aquél) estará controlada por la policía de forma injusta y asfixiante, así que se deciden a formar bandas con su propia filosofía, y dejar que se imponga la ley del asfalto.

Aunque suene mal, estas bandas estarán formadas por adolescentes, los clásicos "alternativillos" con la ropa más "cool" del momento, y lo único que intentan es transmitir su mensaje y hacer ver a la gran masa social lo injusto de su situación (qué bonito nos ha quedado esto, ¿no?).

Para ello podrían haber optado por repartir panfletos o montar un bar de copas y darse a la mala vida, pero al final preferirán pintar grafittis a lo largo y ancho de la ciudad. Y claro, como la policía les perseguirá allá donde vayan, les va a tocar ▶▶



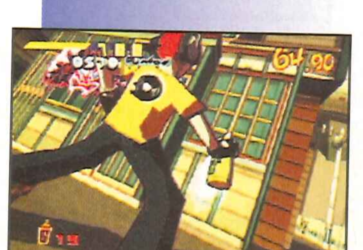




❺ El comisario Onimisha será nuestro mayor enemigo en el juego. ¡Pero si el tío viene aquí con unos doberman para atraparnos!
❻ Aunque hagamos piruetas, que nadie se piense que «Jet Set Radio» va a ser un simulador de patinaje. Aquí habrá mucha acción.
❼ Al principio de las fases aparecen unas secuencias para que nos metamos en ambiente. ¡Esta noche, la ciudad va a ser nuestra!
❽ Escapar de los polis no va a resultar fácil cuando nos ataquen decenas de ellos. Aquí nos vamos a llevar unos cuantos porrazos.
❽ Las animaciones de los personajes van a ser fantásticas. Será como ver una película de dibujos animados en nuestra Dreamcast.

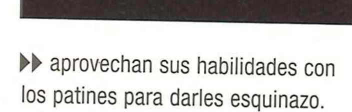
GRAFFITIS VIRTUALES

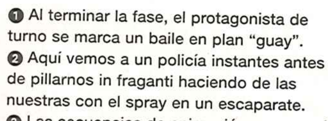
Como lo fundamental en «Jet Set Radio» serán los graffitis, la gente de Sega ha incluído una interesante opción en la que podemos crearlos a nuestro libre albedrío a través de un sencillo interfaz. Además, podremos conectarnos a Internet e intercambiarlos con usuarios de Dreamcast de todo el mundo.











❶ Al terminar la fase, el protagonista de turno se marca un baile en plan "guay". ❷ Aquí vemos a un policía instantes antes de pillarnos in fraganti haciendo de las nuestras con el spray en un escaparate. ❸ Las secuencias de animación van a venir subtituladas, para poder seguir la trama. ❹ También podremos hacer "grinds" sobre las vías del metro, aunque es posible que nos encontremos con alguna "ligera" complicación, de frente y a cien por hora.

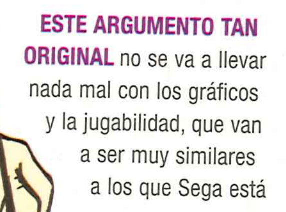
▸▸ aprovechan sus habilidades con los patines para darles esquinazo.

Así, nuestra misión en «Jet Set Radio» será formar una de estas pandillas, enfrentarnos a las otras dos que ya existen, y convertirnos en los líderes de la ciudad, a base de pintarrajear todos los muros o cualquier sitio que se tercie.

ESTE ARGUMENTO TAN ORIGINAL no se va a llevar nada mal con los gráficos y la jugabilidad, que van a ser muy similares a los que Sega está explotando en recreativas como «Crazy Taxi», «Eighteen Wheeler» o «Emergency Call Ambulance»: una ciudad entera por recorrer, en la que tendremos libertad de movimientos y podemos marcarnos nuestro propio ritmo e itinerario sin atadura alguna.

Por supuesto, Dreamcast moverá todo el entorno gráfico con soltura y suavidad, a pesar de que será más complejo de lo habitual, con todo tipo de detalles al más puro estilo japonés, y gran cantidad de objetos en pantalla con los que podremos interactuar. Los edificios, además de contar con un modelado impecable y texturas asombrosas, serán piezas activas en la jugabilidad: deberemos pintar sobre sus paredes y ventanas, podremos hacer "grinds" sobre las barandillas, subirnos en los tejados y deslizarnos por las terrazas.

Pero lo mejor del apartado gráfico vendrá del lado de los protagonistas. Aunque los escenarios mostrarán un aspecto tremendamente realista, van a ser los personajes, modelados también en 3D, quienes muestren un aspecto de cómic revolucionario, que los programadores han conseguido utilizando la técnica "cell shading". Estarán hechos con colores planos ▸▸





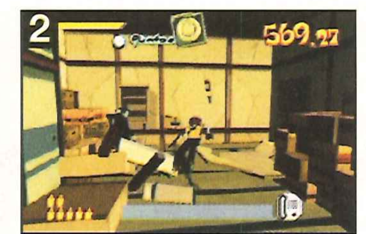






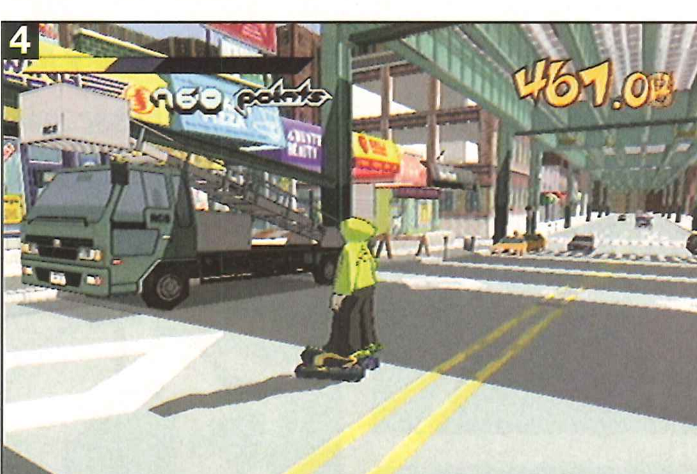
❺ Vamos a ver, señor guardia, ya sé que le gusta mi "chupa", ¡pero no pienso dársela! ❻ Como ahora se le ocurra a alguien abrir una ventana de este edificio, me escuerno. ❼ A veces podremos pasar de una zona a otra viajando sobre los cables de teléfono. ❽ Aquí tenéis a uno de los diez chavales que vamos a poder controlar. Como veis, todos van a ir vestidos a la última moda. ❾ Este moreno, el DJ de una radio pirata, será el promotor de la revolución del juego.

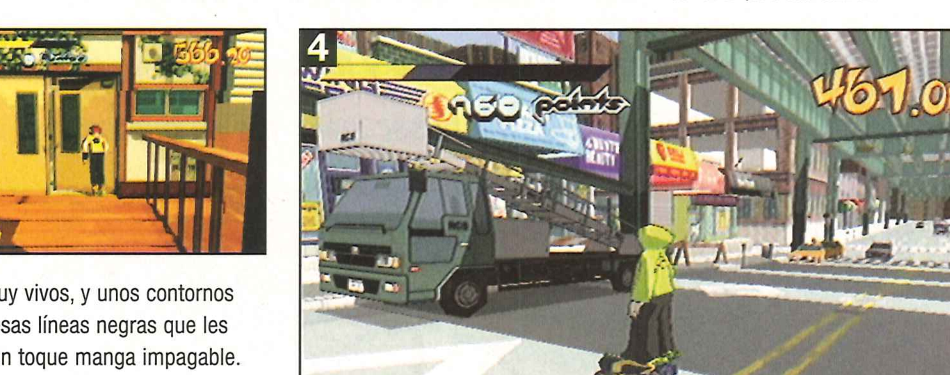




(1) Habrá que tener cuidado con las caídas desde muy alto. La barra de energía se verá afectada si nos damos un costalazo.
(2) Esta pared de ahí delante seguro que no se me resiste... ¡¡¡¡Gerónimooooooo!!!!
(3) En algunas ocasiones, podemos allanar la morada de los japonesitos de turno.
(4) La mayoría de los objetos que aparecen en el juego tendrán su razón de ser. Por ejemplo, aquí podremos saltar utilizando como rampa a este camión.







▸▸ y muy vivos, y unos contornos de gruesas líneas negras que les darán un toque manga impagable.

EL CONTROL SERÁ BASTANTE SIMPLE, si lo comparamos a otros juegos teóricamente similares, como «Tony Hawk´s Skateboarding». Tan sólo usando el joystick analógico, un botón de salto y otro para pintar con nuestro spray, nos bastará para hacernos dueños de la situación.

Las complicaciones vendrán de la mano del límite de tiempo, de los enemigos y de la complicación de las pintadas que tengamos que realizar. Y es que será sorprendente lo realista que resultará hacer los grafittis, ya que vamos a tener que mantener pulsado el gatillo R (una acción parecida a la de presionar el botón en el bote de spray) y mover el joystick de la misma forma que moveríamos la mano si fuéramos a hacer una pintada en la vida real.

Además, para mayor regocijo de los que se sientan artistas, «Jet Set Radio» va a incluir una opción para diseñar nuestros propios graffitis.

Los enemigos progresarán fase a fase en lo que a cantidad y dificultad se refiere. Como al principio seremos una banda poco conocida, tan sólo nos seguirán los guardias de tráfico con sus porras. Sin embargo, poco a poco nos iremos encontrando con enemigos más "chungos", como el comisario Onimisha, un cretino al que podremos pintar la chaqueta, los antidisturbios con sus bombas de gas lacrimógeno, o el mismísimo ejército, que disparará balas reales y nos perseguirá con helicópteros.

Y si a todo esto añadimos una sensacional banda sonora, que nos hará mover el esqueleto a ritmo de Hip-Hop, y unos cuantos secretillos que os vamos a contar con mucha mayor profundidad el mes que viene, solo podemos pensar que «Jet Set Radio» se va a convertir en un juego de los que marcan época. ■



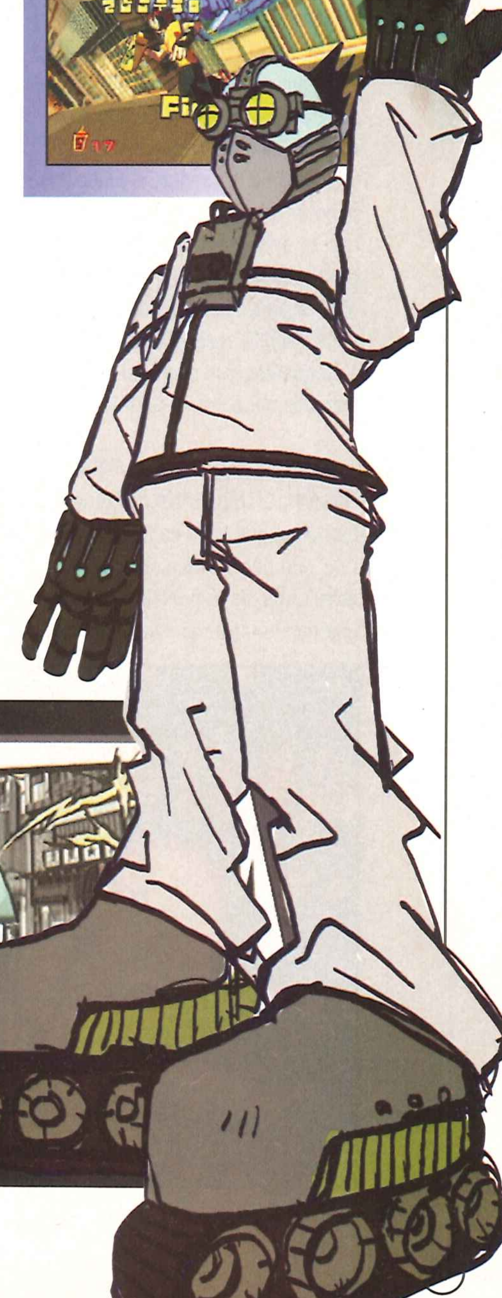


(5) En «Jet Set Radio» vamos a tener total libertad para movernos libremente por las diferentes zonas urbanas de Tokyoto.
(6) La forma de control a la hora de pintar con nuestro spray va a ser muy realista. Mirad qué bien se le da a esta señorita.
(7) La parte cómic de la intro se trasladará con total acierto al desarrollo del juego.

LA ESTÉTIC DEL 2000

«Jet Set Radio» será el juego ideal para los que tengan un espiritu alternativo. Va a conjugar la estética manga, ropa a la última moda, el "rollete" de los skaters, la filosofía de transgredir las normas, y una fabulosa banda sonora, escandalosamente potente. Vamos, lo que todos los integrantes de la generación Dreamcast andábamos buscando. Y todo ello en un desarrollo lleno de velocidad, humor y originalidad.





▶ *Compañía:* **Konami** **(www.konami.com)** ▶ *Fecha:* **Noviembre** ▶ *Género:* **Shooter**

SilentScope

Siempre he sido de los que cogía una piedra, apuntaba a una farola y mataba a una viejecita que pasaba por allí. Sin embargo, cuando salga este juego no va a haber malo que se me resista.

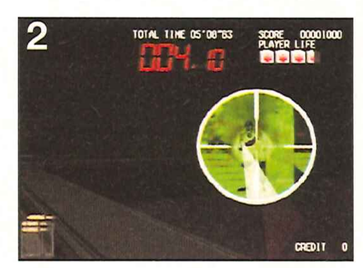
Cuando la compañía Konami nos sorprendió hace unos meses con la noticia de que iba a traer a Dreamcast una versión de su genial arcade «Silent Scope», que tanto éxito ha cosechado en los salones recreativos del mundo mundial, y que tantas monedas de veinte duros nos ha hecho gastar, se nos puso una sonrisa de oreja a oreja, aunque nos quedamos con un cierto mosqueo, por qué no decirlo.

Resulta que en la recreativa, por si alguien ha pasado los últimos tiempos de viaje por las galaxias y todavía no lo conoce, el juego nos pone en la piel de un francotirador que se enfrenta a toda una horda de terroristas armados para salvar al presidente de los Estados Unidos y a su familia (pero sólo su mujer y su querida hija, que aquí no salen becarias por ninguna parte).

PARA AFRONTAR TAN ARDUA MISIÓN, LA MÁQUINA nos ofrece un periférico que es la caña: un "sniper rifle", un rifle de francotirador. De esta forma, en la pantalla tenemos una panorámica del escenario, con los malos a lo lejos como hormigas, y para hacer blanco tenemos que usar el zoom de la mira telescópica del rifle. Vamos, como en la vida misma (de los francotiradores, claro).

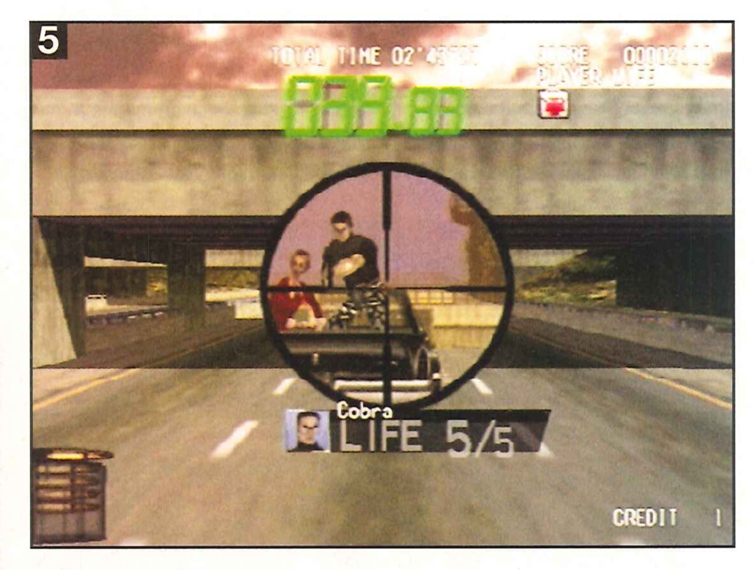
Es un concepto de juego de lo más revolucionario y divertido, que ahora está a punto de desembarcar en la consola más blanca. Y el recelo que hasta ahora habíamos tenido es que Konami va a lanzar el juego sin rifle ni periférico alguno, con lo que vamos a tener que jugarlo desde ▶▶







❶ El terrorista Cobra lleva a los hombros a la hija del presidente y está sembrando el pánico en el estadio de fútbol. Es nuestra oportunidad de alcanzarle. ¡Pero cuidado!
❷ Nuestra mira telescópica también podrá utilizarse en modo de visión nocturna, gracias a los rayos infrarrojos.
❸ La que se acaba de formar en la calle, llena de terroristas. Menos mal que estoy yo aquí, con más puntería que Lucky Luke...







❹ En el Hotel Imperial buscaremos a los malos en las habitaciones. Pero si vemos a algún bombón como éste, perderemos por momentos la concentración para apuntar.
❺ Como no matamos a Cobra en el estadio, ahora huye con su rehén en coche por la autopista. Acertarle en movimiento no va a ser nada fácil, creednos.
❻ Si apuntamos bien y acertamos a los terroristas en la cocorota tendremos una recompensa en puntos y en tiempo añadido para cumplir el resto de la misión.







APUNTA, DISPARA ¡Y JUEGA!

No habría estado nada mal un rifle como el de la recreativa para jugar con «Silent Scope» en Dreamcast. Claro, que su precio a lo mejor se disparaba, así que nos hubiéramos conformado con poder usar la pistola como en «The House of the Dead 2». Menos mal que la cosa se va a resolver genialmente usando los gatillos para manejar la mirilla.





❶ Este tío sí que está lejos, pero nada nos impedirá abrirle el pecho con nuestro arma. ❷ Todos los diálogos de «Silent Scope» vendrán traducidos al castellano. ❸ Los escenarios por los que transcurra la acción serán una maravilla. Mirad, mirad...



▶▶ el mando de control (pregunta desesperada: ¿y por qué no usan la pistola de Dreamcast, "ein"?).

Menos mal que ahora que hemos estado probando una versión ya casi terminada del juego, os podemos asegurar se nos ha borrado de la mente cualquier duda sobre su jugabilidad: «Silent Scope» nos va a ofrecer diversión de la buena, con una calidad gráfica similar a la del arcade, y que tomen nota los más escépticos: con una jugabilidad que estará a prueba de bomba gracias a un control del juego sencillo, fiable y absolutamente efectivo.

Lo que está claro es que la fuerza del juego radicará en la capacidad de apuntar con la mira telescópica y poder acertar a los terroristas en diferentes partes del cuerpo con precisión. Y todo esto nos lo va a ofrecer nuestra consola, con lo que demostrará una vez más que vale su peso en oro (incluso algo más).

LA CLAVE VA A RESIDIR EN LA GENIAL ADAPTACIÓN del control al mando de Dreamcast. En pantalla vamos a tener un pequeño circulo con el teleobjetivo en marcha. Para que anular su efecto y que podamos mover nuestro punto de mira rápidamente en busca de los malos, tendremos que apretar el gatillo ▶▶





LAS CLAVES

UNA GENIAL CONVERSIÓN DEL ARCADE. Y en este caso con mayor mérito, pues esta conversión parecía casi imposible si no se utilizaba un periférico con mira telescópica. Así que "chapó" para los chavalotes de Konami.

EL REALISMO HECHO JUEGO. La solidez gráfica de «Silent Scope» va a hacer que jugar con él sea una experiencia de lo más divertida y real, que nos pondrá los nervios a flor de piel y la adrenalina a más de mil...

CON UN CONTROL MUY CÓMODO Y SENCILLO. Y es que podremos ser tan precisos con el mando de control que no echaremos de menos el tener un rifle de francotirador al hombro.





❹ En todas las fases deberemos tener mucho cuidado de no disparar a inocentes. ❺ Al final de las fases nos enfrentaremos a un duro jefe final. Si le damos de lleno en el coco, conseguiremos abatirle de inmediato. ❻ Este tío está tan pancho en su habitación y no imagina el regalo que le he preparado. ❼ Menudo salón-comedor tienen montado los mafiosos en su guarida... Si apuntamos bien no romperemos ni un florero. ❽ En distintas ocasiones tendremos que elegir por qué camino queremos continuar.

UN ARCADE TRIUNFADOR

Después de año y medio en casi todos los salones recreativos, no hay jugón que se precie de serlo que no se haya dejado, por lo menos, la paga de un fin de semana dándole al gatillo del rifle. La espectacularidad del mueble de la recreativa y la originalidad del concepto han hecho de «Silent Scope» uno de los arcade de más éxito de la temporada. Para que os hagáis una idea, ya está a punto de salir la segunda parte, para que sigamos pegando tiros.





▶▶ izquierdo, que, digamos, desconectará la mira telescópica para mostrarnos solo la zona a la que estamos apuntando, pero sin zoom. Y cuando esté a tiro a uno de nuestros adversarios, entonces volveremos a usar la mira telescópica soltando el gatillo, apuntaremos bien y podremos disparar de forma rápida y limpia.

ANTES DE AFRONTAR EL MEOLLO DEL JUEGO, que será el modo historia, podremos disfrutar de otros dos modos que no salen en la recreativa: un modo entrenamiento, en el que competiremos a puntos o a tiempo, y un modo arcade, donde resultará ganador el que consiga más aciertos en un tiempo limitado, disparando a muñecos, y con la dificultad añadida de no darle a las personas inocentes y desarmadas.

Ya en el modo historia, los escenarios donde "trabajaremos" irán desde las calles y rascacielos de Chicago hasta una gran mansión tomada por los terroristas, pasando por el gran estadio del equipo local de fútbol americano, un gran hotel, o una autopista en la que nuestros enemigos nos dispararán desde vehículos que van a toda velocidad.

En algunas ocasiones, además, llegaremos a caminos alternativos y podremos elegir por cuál de ellos preferimos continuar avanzando.

Y siempre deberemos andar con cuidado de disparar sólo a los malos, sin atacar a víctimas inocentes, pues caso contrario nos caerán unos ▶▶

❶ En una de las fases nos lanzaremos en paracaídas para llegar a la guarida de la banda mafiosa. Y claro, desde el aire podremos seguir repartiendo balitas...
❷ Cuando un enemigo se ponga amarillo (abajo a la izquierda), empieza el peligro, pues se dispone a apuntarnos con su rifle.
❸ ¡Cuidado! Esa que huye es una víctima inocente. Si nos equivocamos al disparar, nos penalizarán con algunos segundos.







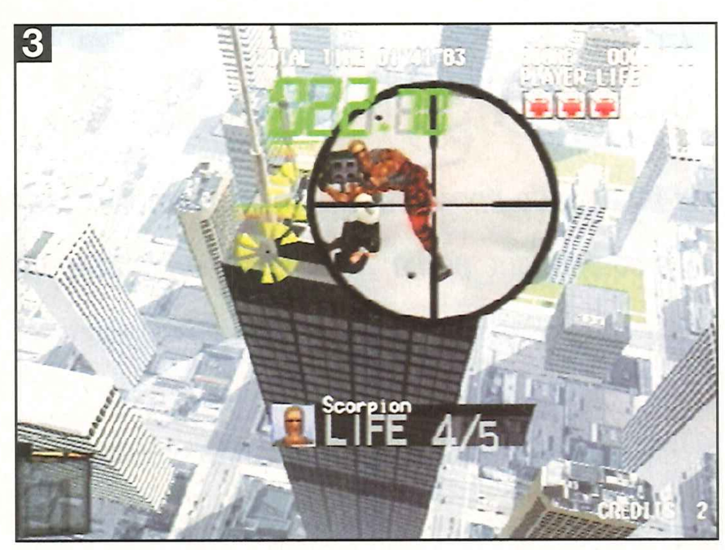


❹ Con lo difícil que es acertar a un reactor como éste en movimiento, pero aún así, acabar con él está siendo pan comido.
❺ Cuando nuestros enemigos nos acierten lo veremos todo rojo por momentos y no podremos disparar en algunos instantes.
❻ ¿Es el parque de bomberos? Vengan rápido a la autopista. Creo que acabo de provocar un pequeño incendio.
❼ En ocasiones, para poder seguir adelante tendremos que disparar sobre objetos como el generador eléctrico de la casa.





❶ No es que a este jefe final le haya dado por bailar break-dance. Es que le hemos pegado un tiro en el hombro, ¡y eso duele!
❷ Como antes de entrar en la mansión habremos disparado al generador, la mayor parte de las habitaciones estarán a oscuras.
❸ Otro jefe final que nos pretende "tostar" a base de misiles. Acabemos rápido con él.



▸▸ segundos de penalización, y en todos los niveles habrá un tiempo límite para lograr los objetivos.

COMO SE APRECIA EN TODAS ESTAS PANTALLAS, Konami se las ha arreglado para trasladar a nuestra consola la misma calidad gráfica que ofrece la recreativa, con amplísimos escenarios, movimientos de cámara muy bien cuidados, y una precisión en la mira telescópica alucinante.

Para redondear una experiencia de lo más emocionante, el sonido nos "engullirá" con disparos, comunicaciones de nuestro equipo por radio, y un montón de efectos más. Una banda sonora de lujo que vendrá acompañada de subtítulos en castellano: un auténtico detallazo.

Y por si a alguno no le va esto de disparar, siempre le quedará la opción de divertirse usando la mira telescópica para cotillear por las habitaciones del gran hotel y a lo mejor encontrarse con una chica recién salida de la ducha, ¿no? Oye, sobre gustos no hay nada escrito. ■



La versión para Dreamcast de «Silent Scope» tendrá una nueva opción que nos va a permitir entrenar nuestra puntería, tanto con blancos fijos (una sandía puede servir), como móviles. Además, dentro del modo arcade, podemos optar entre el modo historia o varios modos de disparo en los que competiremos para lograr un número de puntos o para superar las fases contrarreloj. De esta forma, la vida del juego se ampliará considerablemente.





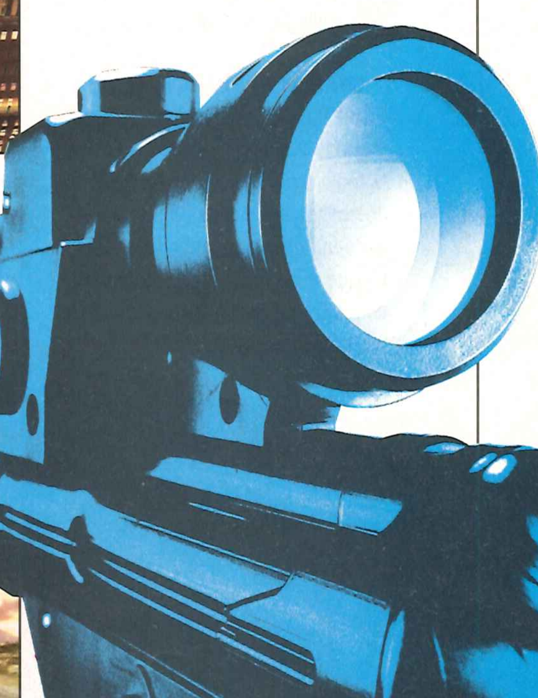




❹ Perdonen, ¿hay alguien aquí que pueda encender la luz? Es por su propio bien, se lo aseguro.
❺ Cada acierto en la cabeza supone una gratificación en puntos y más tiempo.
❻ Ni el mejor mecánico podrá arreglar el reactor después de pasar por nuestro gatillo.
❼ Vamos a enseñarles a estos tipos que disparar a otras personas es de mala educación.





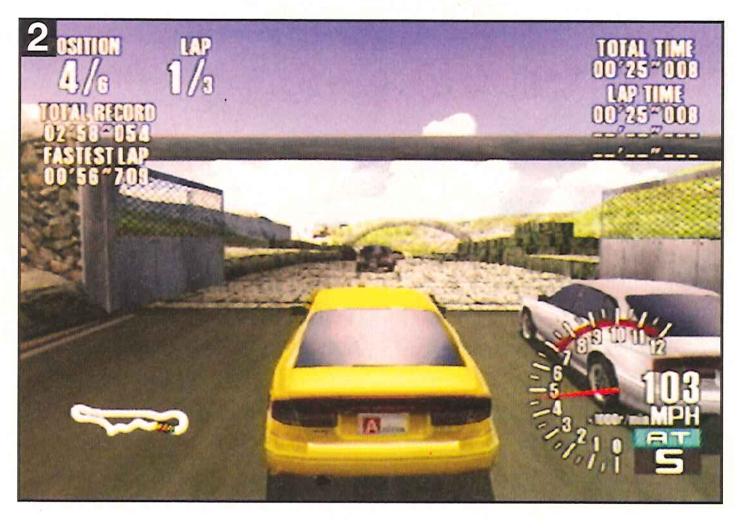


▶ *Compañía:* ***Sega*** ***(www.dreamcast-europe.com)*** ▶ *Fecha:* ***Diciembre*** ▶ *Género:* ***Velocidad***

Sega GT

¿Te has quedado alguna vez bloqueado en un atasco de la operación salida de vacaciones? Pues en este juego va a haber más coches que el día 1 de agosto en la autopista que te lleva a la playa.







❶ Las vistas interiores contribuirán a que aumente la sensación de velocidad.
❷ La calidad de los gráficos sera muy alta. Sólo Habrá que fijarse en los escenarios.
❸ En Sega GT podremos escoger entre 130 modelos diferentes de coches verdaderos.

Por fin va a dar el salto a las Dreamcast europeas uno de los juegos de conducción que más interés despertó en su día cuando salió a la venta en Japón. Y es que a nadie se le escapa que «Sega GT» busca como referente la gran aceptación que consiguió «Gran Turismo» para retomar un concepto en el que, tan importante como las carreras en sí, será ir consiguiendo modelos de coches como los que se pasean por nuestras carreteras.

GRACIAS AL TRABAJO DE UN EQUIPO de 40 programadores a lo largo de 2 años, podremos conducir la friolera de 130 reproducciones de coches auténticos de una gran variedad de marcas, con la ventaja de que a esta versión se le han añadido modelos europeos y norteamericanos.

Y no sólo se han esmerado en darle a cada coche la imagen que luce realmente, sino que cada uno tendrá sus propias características de conducción, con lo que no será igual llevar un Peugeot que un Audi.

Todos los circuitos van a estar cuidados al dedillo, así como la puesta en escena de los coches en el asfalto, que tendrán tantos detalles como se puedan encontrar en el modelo que está aparcado en la calle. Pero quizá lo que se llevará la palma en el aspecto gráfico serán los efectos de luz y los reflejos, que los programadores trataron durante meses para limar su aspecto. ▶▶



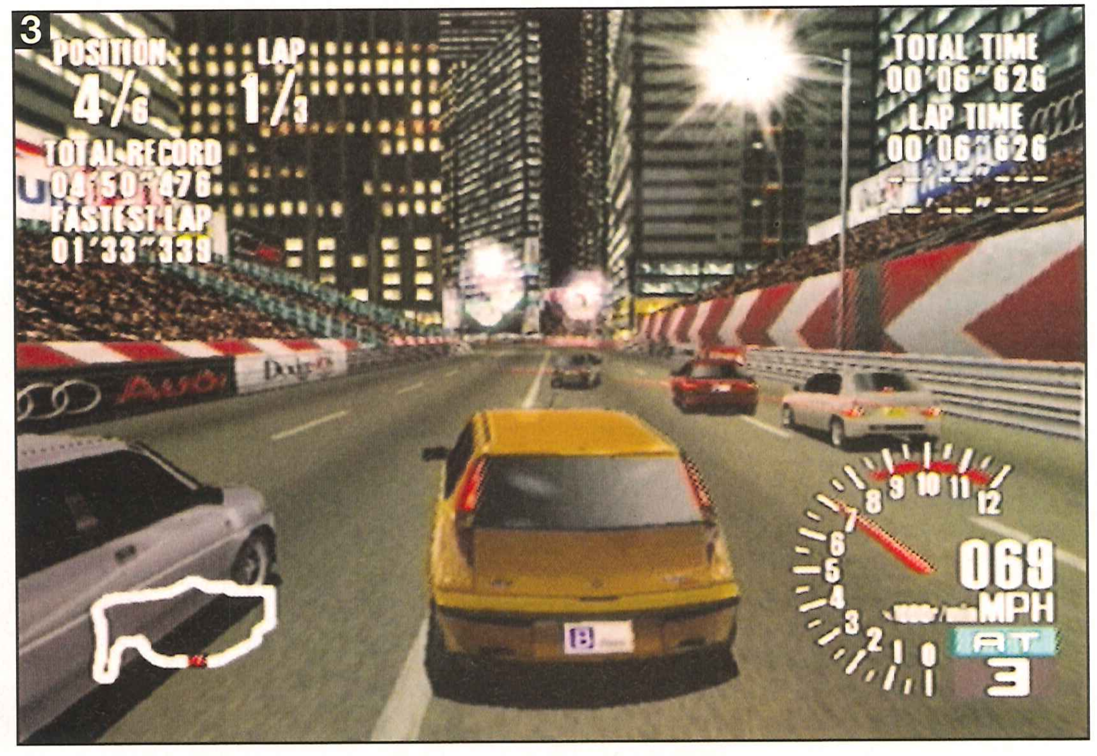


❹ Recorreremos a toda velocidad mas de 22 circuitos muy cuidados y realistas.
❺ ¡Habrá dos millones de combinaciones posibles para crear nuestro propio coche!
❻ Esta tarde creo me apetece conducir un deportivo de lujo. Soy así de chulo.

❶ ¿De veras crees que te dejarían circular por el centro de tu ciudad a esta velocidad y con un maquinón como el Audi TT?
❷ Nos podremos echar unas carreritas con el monovolumen de moda. ¡Pero cuidado con sacar a tu familia antes de la carrera!
❸ Los circuitos se generarán de forma muy suave, y tendrán unos efectos de luz muy logrados, sobre todo cuando sea de noche.
❹ La conducción será casi real. ¡Incluso nos tocará hacer un examen de conducir!







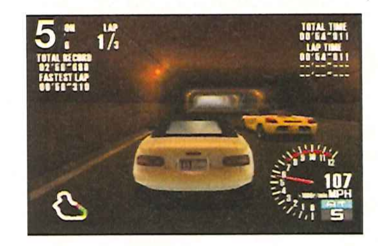
▶▶ Y desde luego, estamos ante un título que nos promete una larga vida y diversión para rato, pues «Sega GT» presentará 22 circuitos, repartidos a lo largo de tres modos de campeonato, donde tendremos que demostrar que no conseguimos nuestro carnet de conducir en una rifa junto a una muñeca pepona.

Y mas aún cuando nos obligarán antes de poder conducir cualquier coche a conseguir nuestra licencia para las diferentes cilindradas.

UNA VEZ QUE NOS HAYAMOS SACADO EL CARNET, será cuando podremos comprar nuestro primer coche para ir abriéndonos paso en los diferentes momentos de la competición. A medida que vayamos ganando carreras conseguiremos juntar un dinerillo para ir comprando más coches, y así reunir un garaje en el que poder elegir el coche que mejor se adecúe a las necesidades de cada circuito. Y el colmo será si conseguimos la licencia de factoría, que nos permitirá añadir mejoras a nuestros coches, o diseñar uno propio aprovechando los ¡más de dos millones! de combinaciones de las diferentes piezas disponibles.

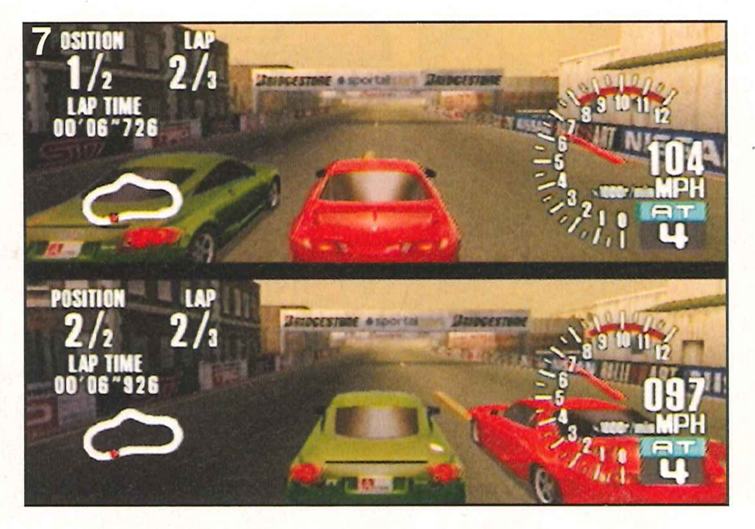
Con semejantes premisas, lo mas probable es que nos pasemos estas Navidades pegados a la pantalla tratando cruzar los circuitos lo más rápido posible. ¡Y se acabó el rollo de pedirle el coche a papaíto! ■





❺ Atravesaremos zonas donde un ligero despiste nos hará abandonar la carrera.
❻ Los programadores dedicaron dos años a la puesta a punto de este simulador.
❼ «Sega GT» incluirá también un modo a dobles para competir contra un colega.





LAS CLAVES

MUCHAS HORAS DE JUEGO. Los tres modos de campeonato, sus 22 circuitos, el sistema de licencias y las posibilidades de ir consiguiendo mejoras o diseñar nuestro propio coche, convertirán a «Sega GT» en un juego con un planteamiento sugerente, que nos mantendrá ocupados durante mucho tiempo.

DE NUEVO EL REALISMO. Una vez más, nos vamos a encontrar con un juego tremendamente realista, en el que conduciremos turismos representados a escala y con todo lujo de detalles. Y esta seriedad no va a limitarse sólo al aspecto exterior, sino que cada uno tendrá sus propias características de conducción.

CARRERAS, VELOCIDAD Y ALGO MÁS. Todo el mundo conoce de sobra el grandísimo éxito que ha cosechado este planteamiento de juego en otras plataformas, y «Sega GT» aspira a repetirlo. Con él, «MSR», «F355 Challenge» y algunos más, el catálogo de simuladores para Dreamcast quedará completísimo.

▶ Compañía: **Sega** (www.dreamcast-europe.com) ▶ Fecha: **Diciembre** ▶ Género: **Musical**

Samba de Amigo

Hasta ahora, cuando uno era muy nervioso le decían eso de que "te mueves más que las maracas de Machín". Dentro de poco, le preguntarán cuántas horas ha estado jugando con este juego.

Un juego protagonizado por un mono que toca unas maracas, y nosotros vamos a tener que tocarlas también al ritmo de la música. Pero... ¿es que no hay nadie que ponga un poco de cordura en Sega? ¡Esperemos que no!, así todos podremos enloquecer jugando sin parar a «Samba de Amigo».

La verdad es que Dreamcast no deja de sorprendernos con juegos de lo más innovador. Ahora es el turno del género musical, y después de Ulala nos llega un juego que se sale de todos los esquemas, y que se va a convertir en una diversión de lo más festivo-adictivo del momento.

ARMADOS CON EL PERIFÉRICO MÁS ORIGINAL que hayan visto nuestras orejas, unas maracas de lo más tropical, «Samba de Amigo» nos va a hacer seguir con ellas el ritmo de las canciones mientras vemos bailar al chimpancé Amigo.

La cosa será tan sencilla como golpear el aire con cada maraca en tres posibles posiciones (arriba, en el centro o abajo), coincidiendo con el avance de unas bolitas de color que saldrán del centro de la pantalla.

Nuestros aciertos irán subiendo a un contador, y según lo hagamos, el baile del mono Amigo y sus colegas variará, desde la alegría psicodélica, hasta el pitorreo si lo hacemos mal.

Suena muy diferente a todo lo que habíamos oído hasta el momento, ▶▶









❶ Mientras realizamos nuestro solo de maracas, todos los bichos de la pantalla nos acompañarán bailando como locos.
❷ Antes de empezar podremos elegir canción, todas de lo más pachangueras, como "Macarena" o "La Vida Loca".
❸ El Mono Amigo será nuestro anfitrión en un juego que va a ser una auténtica fiesta.
❹ ¿Cómo se juega? Será tan sencillo como "golpear" el sitio por donde caen las bolas de color, para seguir el ritmo de la canción.









❺ Además del juego principal, podremos participar en cinco divertidos minijuegos.
❻ Y a través del acceso directo a Internet, podremos descargarnos nuevas canciones en la Visual Memory cada poco tiempo.
❼ En determinados momentos, el juego nos pedirá que hagamos una pose maraquera. ¡Acabaremos bailando como descosidos!
❽ Un contador situado en el centro de la diana nos irá marcando, a modo de combo, cuántos aciertos seguidos conseguimos.







❶ Cuando lo estemos haciendo tan bien que nuestro ranking sea el A, el escenario pasará a ser absolutamente psicodélico. ❷ Antes de cada canción, podremos decidir jugar en modo fácil, normal o difícil. ❸ La locura llegará hasta cotas inusitadas cuando, en medio de un solo de maracas, tengamos también que hacer una pose. ¡Sobre todo para los que estén mirando! ❹ Si jugamos en modo "parejas", nuestros movimientos deberán estar conjuntados.



▶▶ ¿verdad? Imaginad lo que puede ser «Samba de Amigo» en una fiesta que montemos en casa. ¡A partir de ese día, todo el mundo querrá venir a las juergas que organicemos!

Una vez superado el estupor de vernos con las maracas en ristre (sinceramente, al principio da corte), todos querrán probar. Incluso más de uno acabará bailando, como poseído por el alma de la misma Celia Cruz.

«SAMBA DE AMIGO» NO SE VA A QUEDAR CORTO en opciones de juego, con distintos modos en los que iremos abriendo nuevos temas, nos enfrentaremos a otro marchoso, entraremos en minijuegos, e incluso jugaremos con nuestra pareja a una especie de baile conjunto donde lo puntuará la compenetración.

El juego vendrá con un montón de canciones, tan famosas como "La vida Loca", "Macarena" o "La copa de la vida". Además, Sega promete que, a través de internet, cada poco tiempo podremos descargarnos a la Visual Memory nuevas canciones.

Sin duda, este juego volverá loco a cualquiera que le guste la música, el baile, las maracas... ¡o los monos con más marcha del mundo!



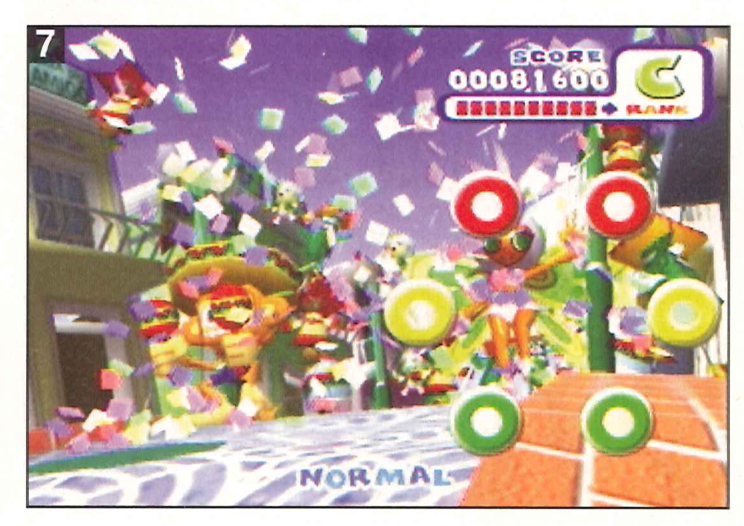
LAS CLAVES

ESTAS MARACAS SON LA CAÑA. Nunca una consola ha tenido un periférico tan original. Aunque no está confirmado, Sega planea vender juego y maracas a un precio superior al normal.

PARA REUNIONES CON AMIGOS. «Samba de Amigo» va a traernos el espíritu de una noche de karaoke con los amiguetes... (y con alguna copilla de más). ¡Cuantos más (amigos/as), mejor!

ORIGINAL HASTA LA LOCURA. Nadie puede poner en duda que Sega se están dejando las neuronas para traernos los juegos más originales del mundo. ¡Viva la gente con ideas nuevas!



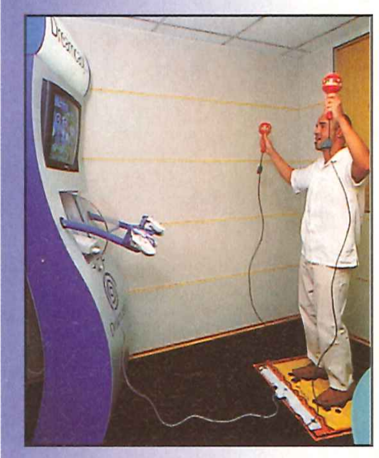


¡ME PASO EL DÍA BAILAN…





El funcionamiento del juego será sencillo: colocaremos una alfombrilla frente a la tele, con un sensor conectado a la consola.



Antes de empezar a jugar, tendremos que indicar nuestra altura, para que el sensor reconozca dónde damos con las maracas.



Ya sólo nos queda soltarnos el pelo para pasárnoslo bomba dándole a las maracas. ¡Que no falten chicas así en vuestra fiesta!



❺ Conforme juguemos en modo Challenge, iremos desbloqueando nuevas canciones. ❻ En este minijuego competiremos para ver quién es capaz de hacer más poses de maracas en el mismo tiempo. ¡Qué caña! ❼ La fiesta inundará nuestra tele, con luz, color, baile y confetti. Vamos, que nadie podrá amuermarse con «Samba de Amigo». ❽ Mirad, ¡lo estamos haciendo tan mal que al mono Amigo le está dando un ataque de tromboflebitis y apendicitis!

▶ Compañía: **Climax** (www.cgstudio.co.jp) ▶ Fecha: **Noviembre** ▶ Género: **Velocidad**

Super Runabout

Conduzco un Seiscientos, acabo hacer descarrilar a un tranvía, he destrozado diez quioscos, veinte papeleras y no sé cuantas farolas, ¡y todavía no me ha caído ni una multa! ¿Pero esto qué es?





Todos los que nos quedamos tan alucinados jugando con «Crazy Taxi» que seguimos haciendo el gesto típico de bajar el taxímetro cada vez que vemos a alguien levantar un brazo en la calle, estamos de enhorabuena. Y es que su concepto de juego nos dejó tan buen sabor de boca, que la noticia de que un nuevo título del género va a heredarlo, con sus dosis de locura y su libertad absoluta para recorrer una ciudad, es para no dejar de mordernos las uñas hasta que lo tengamos en casa. Esta "golosina" se llamará «Super Runabout», lleva la firma de Climax Entertainment, y va a venir a España vía Virgin.

VA A SER UNA SECUELA MÁS QUE REMOZADA y mejorada de «Fellony 11-79», un título para PlayStation (con perdón) que salió en nuestro país hace casi tres años. Pero ahora, pasado tanto tiempo y viéndolo en Dreamcast, diríamos que vamos a estar ante un juego original.

Nuestra labor va a consistir en cumplir un montón de misiones de lo más variadas, desde la locura de buscar los ingredientes de unos perritos calientes para una recepción en el Ayuntamiento (con su pan, su kétchup y su mostaza), hasta otras de la trascendencia de rescatar a Chelsea y Hillary Clinton, e incluso al mismísimo presidente de los Estados Unidos, que han sido secuestrados.

Todos los objetivos se nos van a encomendar dentro del cuartel general del grupo que hayamos decidido liderar: el de la policía de San Francisco, o el de una banda ▶▶





❶ Si nos perdemos siempre habrá una flecha roja señalándonos nuestro objetivo.
❷ Ahora tenemos que llegar al Golden Gate atravesando la ciudad ¡y ganando a un F1! Esperemos que se pare en los semáforos.
❸ Aunque parezca mentira, mi scooter ha sido el causante de los daños en ese taxi.







❹ Antes de empezar cada misión vamos a escoger vehículo en un garaje variadísimo.
❺ Lo de poder hacer el cafre con un coche patrulla es de lo más gamberro y divertido.
❻ El juego tendrá detalles de lujo, como este helicóptero que nos sigue por el aire.
❼ Si conseguimos hacer saltos largos, se nos bonificará con un montón de pasta.

▶▶ de buscavidas dispuestos a hacer lo que sea necesario con tal de ganar un puñado de dólares.

Con unos u otros, tendremos a nuestra disposición un garaje de lo más completo, con un montón de modelos, muchos de los cuales los iremos desbloqueando a lo largo del juego. Y tendremos para todos los gustos: turismos como el Honda



Civic o el Mercedes clase A (incluso un Seiscientos), scooters, deportivos, o también un camión de basura, un autobús... ¡o un carro de combate!

CADA VEHÍCULO VA A TENER SU PROPIO sistema de conducción, en todo caso bastante realista (el estilo será menos arcade que el de «Crazy Taxi»), lo que nos obligará a pisar el pedal de freno a menudo. Así, cada misión tendrá un vehículo ideal.

Pero sin duda la gran protagonista de «Super Runabout» será la ciudad de San Francisco. Y es que vamos a poder recorrer sus calles casi tal y como es en la realidad, tanto en el centro urbano, como en sus afueras. No va a faltar nada: las empinadas cuestas del village, el Ayuntamiento el gran estadio de fútbol americano, e incluso el emblemático Golden Gate, que podremos cruzar por cualquiera de sus dos pisos. Y todo con libertad absoluta para resolver las misiones por un lado o por otro, cogiendo atajos, volando de un salto por encima de un tejado, o cruzando un centro comercial. El único límite sera el cronómetro, pero como en la mayoría de las misiones tendremos de sobra, muchas veces podremos hacer incluso un poquillo de turismo.

El planteamiento suena atractivo, ¿verdad? ¡Y ni siquiera la policía nos molestará cuando nos apetezca destruir todos los quioscos de helado que encontremos, o si nos da por chocarnos contra una joyería! ■

LAS CLAVES

LAS MISIONES MÁS EXTRAÑAS. Aunque se pueda englobar dentro del género de la velocidad, «Super Runabout» no va a ser un juego de carreras, sino que nos obligará a cumplir todo tipo de misiones en cada nivel.

UN GARAJE DE LO MÁS VARIADO. El garaje de cada equipo se completará con los más extravagantes vehículos, que podremos desbloquear a medida que vayamos resolviendo las diferentes misiones.

SAN FRANCISCO, TODA PARA NOSOTROS. Con un mapeado espléndido, altamente detallista, encontraremos todos los barrios, monumentos, etc. que existen en esta bella ciudad.







❶ Hasta un Seiscientos nos podrá ser útil en alguna de las extrañas misiones, sobre todo si se trata de ir por calles estrechas.
❷ No quiero ni pensar en lo que me van a decir en el seguro cuando lleve el parte con los destrozos que he hecho en el coche.
❸ Ganar, no sabemos si ganaremos algo, ¡pero lo que vamos a ligar con este coche!
❹ Aunque podrán provocar accidentes como éste, los scooters serán los vehículos menos estables de «Super Runabout».
❺ En cualquier momento podremos elegir el equipo con que queremos jugar: los policías o la pandilla de "gamberretes".











❻ Cuando nuestro coche empiece a tener daños demasiado serios será mejor conducir serenamente, evitando choques.
❼ San Francisco también tiene un barrio chino, así que si nos entra hambre, iremos allí a comprarnos un rollito de primavera.
❽ El cuartel general de la pandilla estará en pleno "village", donde todo son cuestas.
❾ Otro coche especial será esta limusina. La pena es que sólo la veremos por fuera, que no podremos llevárnosla a casa.
❿ ¡Menos mal que en la terraza de este bar no había nadie tomando el aperitivo!

▶ Compañía: **Ubi Soft** (www.ubisoft.es) ▶ Fecha: **Noviembre** ▶ Género: **Velocidad**

POD2

¿Que si me lloran los ojos? Pues claro, estoy pilotando un vehículo a 200 Km/h, llevo cuatro horas sin poder ni pestañear, ¡y encima hay un francés que siempre me adelanta en la última curva!





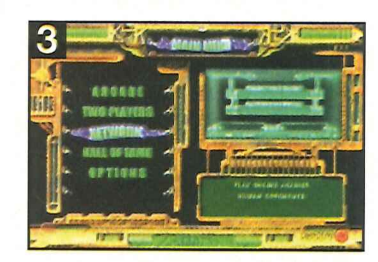
Aquellos utilitarios con cuatro plazas, elevalunas eléctricos y demás están pasados de moda. ¿Es que acaso no sabéis que los coches de última generación son los que van a salir en «POD 2»?

Se trata de un juego de carreras futuristas al estilo «Wipeout», que ya conoció una primera parte para PC, y ahora va a debutar en Dreamcast con la opción de las carreras online como modo de juego estrella. Pese a que todavía no las hemos podido probar, porque los servidores aún no están en funcionamiento, si sale a tiempo «POD 2» tendrá el gran honor de convertirse en el primer juego de carreras reales en Internet.

PODREMOS ELEGIR 8 MODELOS DE COCHES (también habrá algunos secretos), todos con características propias. Una vez que saquemos el vehículo del garaje, tendremos que escoger una pista donde correr, y allí nos encontraremos con cuatro rivales que intentarán llevarnos al desguace utilizando unos items que, por supuesto, también podremos utilizar nosotros durante la carrera.

Todo se complementará con una velocidad de juego bastante alta, sin ralentización ni efectos de "popping" en los escenarios, y una definición de las imágenes excepcional.

Con este título de Ubi Soft, la lista de juegos de carreras para nuestra consola va a continuar creciendo. ¡Vaya atasco que se va a formar! ■



❶ No os creáis que en las curvas no habrá que derrapar. De no ser así, nos saldremos de la pista y perderemos muchos puestos.
❷ Los escenarios, igual que los vehículos, serán completamente futuristas. Aún así, seguiremos teniendo ruedas, y las pistas serán mayoritariamente de asfalto.
❸ Mirad que bonita va a quedar la opción "Network" en el menú de modos de juego. ¡Estamos deseando correr en Internet!





❹ Diablos, esto se hace cada vez más estrecho. Como se me vaya el volante voy a salir en la sección de sucesos del telediario.
❺ Si no estuviera picado con el de delante, me bajaría para admirar este bello paisaje.
❻ Nuestro rival en esta partida a dobles ha saltado, y nosotros vamos detráaaaaas...



CARRERAS EN INTERNET. «POD 2» puede convertirse en el primer juego de carreras que nos permita los duelos directos en Internet. ¡Que ganas tenemos de darle una paliza a algún incauto de esos que hablan tan raro!

AMBIENTE FUTURISTA. La acción del juego va a situarse en el futuro, y eso quedará reflejado tanto en el diseño de nuestro vehículo como en los circuitos donde se correrán las carreras. ¿Os acordáis de «Wipeout»?

UN PASADO LIGADO AL PC. La historia de este juego se remonta al PC, porque la primera parte salió para esa plataforma. Dreamcast demostrará que puede manejar bien sus gráficos.

▶ Compañía: **Titus** (www.titusgames.com) ▶ Fecha: **Noviembre** ▶ Género: **Plataformas**

Kao the Kangaroo

El género de las plataformas va a tener dentro de poco un nuevo héroe. No correrá tanto como Sonic, ni será un bicho tan raro como Rayman o Neo, ¡pero mucho cuidadito con sus puñetazos!







❶ El protagonista del juego será este canguro saltarín que, como no podía ser de otra forma, llevará unos guantes de boxeo.
❷ El tiempo será un factor importante. Allí viene un enemigo, así que tendremos que despacharle con prisa para ir rápido.
❸ Mirad que paisaje tan mono. Un par de saltitos más y estaremos en la plataforma de allá enfrente. ¿Que nos esperará allí?
❹ Kao será un personaje muy versátil, que conducirá distintos vehículos durante su aventura. Miradle aquí con un ala delta.

LAS CLAVES

¡QUE VAYA AUMENTANDO EL GÉNERO! Los aficionados a las plataformas andan un poco escasos de juegos en Dreamcast, así que siempre se agradece que aparezcan nuevos títulos para ir engordando la lista de títulos.

OBJETIVO: LOS PEQUES DE LA CASA. «Kao» va a ser un juego dirigido principalmente hacia el público infantil, chavales que están haciendo sus primeros pinitos en este mundillo, y que el día de mañana seguro que son unos fieras con el pad de control.

SALTANDO DE MUNDO EN MUNDO. La diversidad de escenarios que visitaremos a lo largo del desarrollo será muy amplia. Habrá 25 niveles, con una ambientación muy diferente.





Dentro de poco, Sonic, Neo y Rayman tendrán un nuevo colega de saltos. Se llamará Kao, y va a protagonizar un juego de plataformas que, como habréis visto en las pantallas, estará dirigido a los más pequeñines de la casa.

EL DESARROLLO SERÁ TÍPICO DEL GÉNERO, es decir, avanzando por mundos tridimensionales que estarán ambientados con todo tipo de detalles, y donde iremos viendo vidas, monedas y demás items.

La teoría no parece difícil, pero la practica se irá haciendo cada vez más complicada según avancemos por los 25 niveles que habrá en «Kao the Kangaroo». A ello contribuirán enemigos como arañas, muñecos de nieve, plantas carnívoras y algún que otro jefe final con mala leche según la fase en la que estemos.

¿Y cómo podremos defendernos? Nuestras armas se centrarán en la cola de Kao y en sus puños, dignos de los del mismísimo Holyfield. En otras ocasiones tendremos que huir por piernas (o por patas, mejor dicho) de bolas de piedra gigantes a lo Indiana Jones, o de un tronco de árbol con pinchos, para que veáis que la variedad no va a faltar nunca en este juego tan simpaticote. ■









❺ ¡Corre Kao, corre! Como le pille esta bola de nieve, tendremos canguro congelado.
❻ De vez en cuando tendremos que darle unos mandobles a algún enemigo que trate de cerrarnos el paso. ¡Que te pego, leche!
❼ Hay que ver lo peligrosos que van a ser estos mundos. Ahora cruzamos un puente y comienza a derrumbarse. ¡Mecachis!
❽ Como este tipo siga acercándose, Kao va a tener que enseñarle de cerca sus guantes.

▶ Compañía: **Team 17** (www.team17.com) ▶ Fecha: **Diciembre** ▶ Género: **Velocidad**

StuntGp

Corre a mirar si todavía puedes rescatar del desván el coche de radiocontrol que te regaló tu tía en la primera comunión. Así entrenarás mientras llegan las carreras frenéticas de «Stunt GP».

Los juegos de velocidad están proliferando últimamente en nuestra Dreamcast, y en un género con tantos títulos hacen falta imaginación e innovaciones para triunfar. Es aquí donde entra «Stunt GP», que se unirá a «Re-Volt» para mostrarnos las locas y trepidantes carreras de los coches teledirigidos.

PERO «STUNT GP» IRÁ UN PASO MÁS ALLÁ, y nos presentará unas carreras que distarán mucho de ser realistas, porque nuestros bólidos tendrán que llegar los primeros a la meta atravesando unos circuitos repletos de loopings, giros de 360 grados y curvas peraltadas que nos ayudarán a realizar espectaculares acrobacias, que nos proporcionarán la correspondiente puntuación.

Más tarde, con los puntos que nos den podremos comprar mejoras para nuestro coche y abrir otros secretos. Encontraremos una gran cantidad de repuestos, y así podremos construir un bólido a la medida de nuestras preferencias, escogiendo los frenos, suspensión, baterías, motores, etc. En fin, que todas las opciones que puede encontrar en una tienda un experto en coches de radiocontrol las tendremos a nuestra disposición.

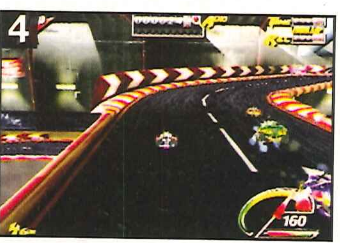
Toda esta diversión vendrá unida a una jugabilidad de lo mas sencillo y de multitud de opciones de juego, tanto en el modo individual (arcade, competición...), como en partidas para hasta cuatro jugadores.

Así que vete abrochándote bien el cinturón, aunque sea el del pantalón, y prepárate, que vienen curvas. ■











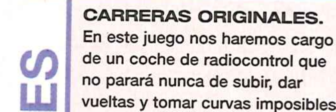
❶ Podremos elegir 16 modelos de coche diferentes. ¿Qué tal os parece éste?
❷ Con los puntos que nos den al hacer piruetas de todo tipo podremos entrar en esta pantalla y comprar mejoras.
❸ Desde esta vista lejana veremos el circuito como si estuviésemos corriendo con un coche de radiocontrol de verdad.
❹ En los distintos modos de juego de «Stunt GP» (arcade, torneo, acrobacias, etc.) visitaremos hasta 24 pistas distintas.







❺ Allí delante aparece una de las muchas rampas para hacer saltos. ¡Que vamoooos!
❻ El estilo gráfico será muy variado. Mirad los reflejos de luz en estas cristaleras.
❼ Un turbo nunca vendrá mal para llegar el primero a meta. ¡Paso al rey de la pista!
❽ El modo multijugador permitirá que se enfrenten de dos a cuatro competidores.



LAS CLAVES

CARRERAS ORIGINALES. En este juego nos haremos cargo de un coche de radiocontrol que no parará nunca de subir, dar vueltas y tomar curvas imposibles.

SIN PROBLEMAS EN EL CONTROL. La conducción será de lo mas facilona que podamos imaginar. Freno, acelerador y un turbo harán de «Sunt GP» un juego muy sencillo de controlar, lejos del estilo de los simuladores.

APTO PARA MECÁNICOS. La cantidad de opciones será bastante amplia: nos podremos comprar frenos, chasis, bujías, etc.

▶ Compañía: **Team 17** (www.team17.com) ▶ Fecha: **Diciembre** ▶ Género: **Estrategia**

Worms World Party

Ni Alejandro Magno, ni Napoleón, ni Rommel. A estas alturas de la vida, todo el mundo sabe que los mejores estrategas de la historia son estos gusanos. ¡Y ahora piensan colarse en Internet!

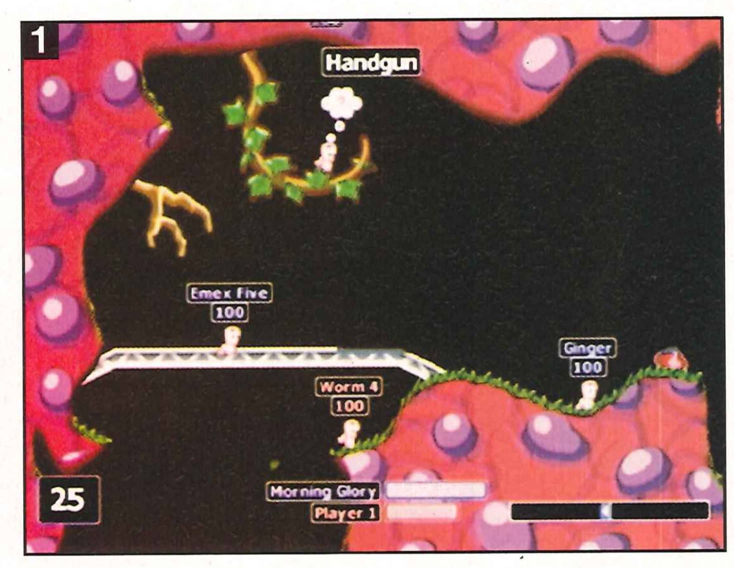
Estos divertidos gusanos han vuelto a poner a punto todo su arsenal para plantarse en Dreamcast y armar una batalla que dejaría al soldado Ryan en ridículo.

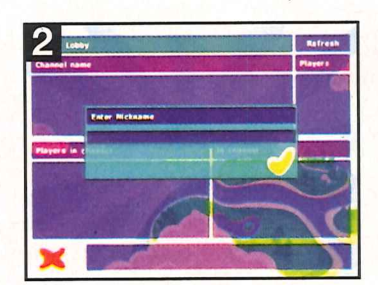
En «Worms World Party» vamos a disfrutar de los gusanos locos en los típicos campos de batalla de estética simplona y colorista, donde harán derroche de un armamento de lo mas variopinto para derrotar a sus rivales. El humor, desde luego, no va a faltar, porque podremos "disparar" una oveja loca o escuchar las voces de los gusanos en pleno combate.

PERO LO QUE SIN DUDA HARÁ A ESTA VERSIÓN diferente de sus predecesoras será la posibilidad de llevar a nuestro ejercito de gusanos a la red y enfrentarlos contra hordas de lombrices de todo el mundo. Una novedad que sin duda alguna hará las delicias de los forofos de un juego que se ha paseado por todas las plataformas, y que gracias a la cantidad de incondicionales que ha venido reuniendo en sus anteriores entregas seguro que garantiza el éxito de estas batallas online.

Pero no sólo de Internet vivirá el gusano, porque en «Worms World Party» también vamos a encontrar 40 misiones en el modo individual y 20 escenarios de entrenamiento, además de un nuevo modo torneo para ocho jugadores simultáneos, con lo que estos peculiares soldados van a dar más guerra que nunca.

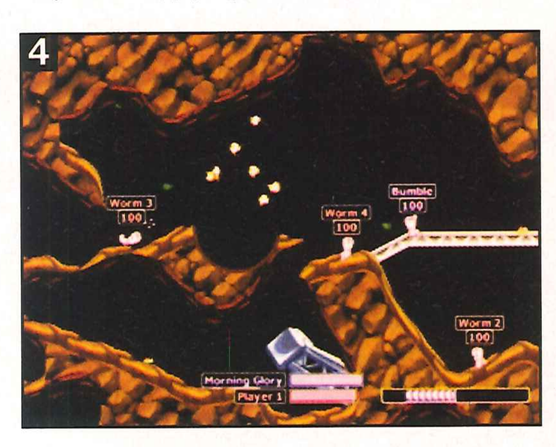
Eso sí, sin olvidar la importancia de la estrategia, y que tendremos que pensar cada movimiento si no queremos morir en el intento... ■







❶ Cuando sea nuestro turno, tendremos la oportunidad de elegir qué arma queremos utilizar. Tendremos un montón disponibles.
❷ Desde esta pantalla accederemos a las batallas online para conquistar el mundo. ¡Adelante mis gusanos! ¡A por ellos!
❸ Aquí gusano 1 llamando a gusano 4. Me han dado y ahora no siento las piernas... aunque bien mirado, ¡nunca tuve piernas!



❹ El estilo de juego de «Worms World Party» se mantendrá en la línea de las anteriores entregas del juego. Habrá un punto muy importante de estrategia, combinado con mucho sentido del humor.



❺ Las batallas se desarrollarán en escenarios de diseño muy simple y colorista. Mirad este castillo de cuento de hadas, ¡lástima que ahora nuestros disparos lo vayan a convertir en un maldito infierno!

LAS CLAVES

GUSANOS EN INTERNET. Lo que hará grande a esta nueva versión será la opción de llevar a nuestros gusanos a la red para enfrentarlos ahí dentro a cualquier otro bicho sin patas que se cruce en nuestro camino a la victoria.

LA GUERRA DEL HUMOR. ¡Hay que ver la guasa que tienen estos gusanillos! Si antes os juntabais cuatro amigüetes y no parabais de reír, imaginad cómo serán estas batallas en Internet.

SE BUSCAN ESTRATEGAS. A pesar de su estilo desenfadado, «Worms World Party» seguirá siendo un juego de estrategia en el que ningún movimiento deberá dejarse al azar. ¡Aunque no haya nadie incapaz de soltar a la oveja en el momento mas tenso!

F355 CHALLENGE
PASSIONE ROSSA

La única forma de sentir la experiencia de **conducir un Ferrari** sin que tu cuenta corriente se quede temblando.

- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **AM2** www.sega-rd2.com
- Distribuidora: **ACCLAIM** www.acclaim.com
- Visual Memory: **SÍ (22 bloques de memoria)**
- Internet: **SÍ**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**





Un buen día, un tipo llamado Yu Suzuki soñó que conducía un Ferrari compitiendo con otros siete pilotos. Cuando se despertó, decidió hacer realidad su sueño, pero no fue a ningún concesionario, sino que prefirió encender su ordenador para crear un videojuego que reflejase a la perfección la manera en que se conduce ese bólido.

ASÍ FUE COMO NACIÓ «F355 CHALLENGE», un simulador que alcanza un nivel de veracidad pocas veces visto antes, como ha quedado ya demostrado en los salones recreativos.

Pero hay que dejar claro que estamos ante un juego singular, porque sólo nos deja elegir un modelo de coche (el Ferrari 355, claro) y porque se juega con una vista única que nos sitúa en la posición del conductor.

Además, «F355» no nos perdona el más pequeño fallo, exigiéndonos siempre lo máximo para poder ganar una simple carrera. No os estamos hablando del típico juego que nos permite la opción de freno y acelerador automáticos para cruzar la meta los primeros. Aunque aquí disponemos de estas opciones, no nos sirve de nada tenerlas activadas: si queremos triunfar, tenemos que aprender a conducir con el freno y el cambio manual, y desactivar las ayudas.

Lo que está claro es que aquí no ocurre como en otros juegos de carreras, donde creemos ser unos ▶▶



Aunque vayamos pegados a los rivales, el modelado de los coches sigue siendo perfecto.





TAN DIFÍCIL COMO UN FERRARI DE VERDAD





Para hacer un papel digno en el juego tenemos que aprender a jugar con el cambio manual. De lo contrario, ganar carreras resulta casi imposible.





Como podéis comprobar, nuestros rivales también cometen fallos de vez en cuando (pocos) que tenemos que aprovechar para pasarles.



¡Trata de adelantarlos Carlos, trata de adelantarlos! Ya, decirlo es muy fácil, ¡pero qué difícil es conseguirlo! «F355 Challenge» es uno de los pocos juegos en los que podemos tirarnos una carrera entera, con sus tres señoras vueltas, luchando a brazo partido por adelantar a los rivales que van ¡en el séptimo puesto!





La entrada en boxes viene acompañada de animaciones de lujo. Ahora, remontar a la salida os costará horrores.

DUELOS EN INTERNET

Las carreras online se dividen en dos partes: preliminares, donde tenemos que conseguir un buen tiempo, y final. En ambos casos corremos solos, y después vemos una repetición de la carrera con los demás internautas en liza. Queda claro, por tanto, que no se trata de carreras online al 100%, pero en todo caso es una nueva opción que añadir a la que había en la recreativa, y se agradece que la hayan incluido en el juego.



ases del volante, y en realidad es la máquina la que trabaja. Así es como se pierde la gracia de un juego, y eso es lo que Yu Suzuki no ha permitido que suceda.

¿Y os creéis inteligentes? Pues nuestros rivales no son menos: nos cierran, esperan al mejor sitio para adelantar y hasta nos intimidan con volantazos para apartarnos.

EL DESPLIEGUE GRÁFICO ES APABULLANTE. Coches y circuitos tienen una solidez pasmosa, y si chocamos contra un rival sólo falta que salte el airbag para que todo parezca real (no te juegas la vida, pero si nos damos un golpe perdemos puestos que después son casi imposibles de recuperar). Además, la resolución es altísima, y los detalles abundan: cuando frena el de delante nos llega una cortina de humo, el cielo parece una fotografía, y las manos del conductor actúan como las de uno verdadero.

Evidentemente, «F355» ha perdido la panorámica de las tres pantallas que había en la recreativa, pero gana más modos de juego sin perder calidad gráfica y velocidad.



En cuanto a los modos de juego, tenemos el arcade, que es como la recreativa y



nos obliga a ganar la carrera pasando por "Checkpoints".

También tenemos el modo exhibición, que nos evita el pasar los puntos de control, y el que a nosotros nos ha parecido el mejor de todos, la competición, que premia con puntos a los que quedan primeros en cada carrera.

Tampoco podía faltar un modo a dos jugadores, que

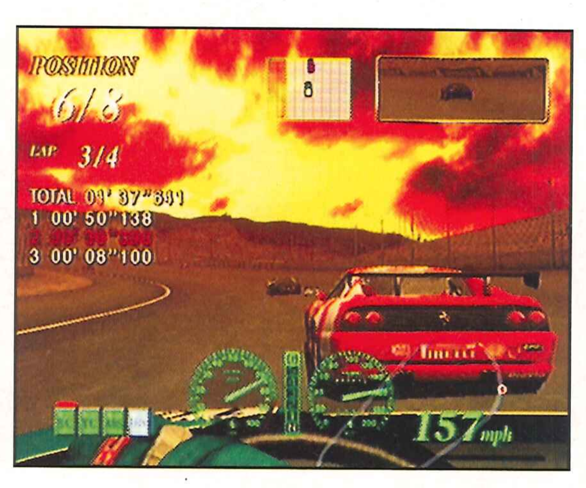


¡CUÁNTA BELLEZA!

Todos y cada uno de los once circuitos del juego (incluidos los secretos) están representados con una calidad extraordinaria. Cruzamos parques de atracciones y ciudades, a diferentes horas del día, con un cielo que parece una fotografía, ¡y con total solidez!













El modo training nos ayuda a pillar el control. Una línea roja nos dice la trazada idónea, así como los lugares en los que tenemos que pisar el freno.





La casa Ferrari es la principal protagonista del juego, así que la intro transcurre en su sede.

CINCO PISTAS DE REGALO

Conforme vamos ganando carreras a lo largo y ancho del juego, se van abriendo hasta cinco circuitos secretos que nos proporcionan unas cuantas horas de diversión extra. Entre estos escenarios se encuentra el mítico circuito de Fiorano, que es la pista de pruebas de la marca Ferrari, además de otros que son tan conocidos como los de Laguna Seca, Nürburgring o Atlanta.





▶▶ incluye dos modalidades: uno es el enfrentamiento directo típico, mientras que la segunda opción es una novedad: antes de empezar la carrera escogemos un tiempo, cinco segundos por ejemplo, y cuando el que va en primer puesto pasa un "Checkpoint", el rezagado debe cruzarlo en menos de esos cinco segundos si no quiere quedar eliminado.

Esta versión doméstica de «F355 Challenge» incluye también la posibilidad de disputar unas carreras que podríamos llamar "pseudo online", pero que no deja de resultar muy apreciable.

VISTA LA CALIDAD DE ESTE JUEGO, el dilema está servido: ¿es mejor «MSR» o «F355»? Para que no nos inundéis con preguntas en S.O.S Dreamcast, ya os avisamos que representan dos estilos muy diferentes.

«Metropolis Street Racer» es un juego que consiste en ir cumpliendo misiones, no todas carreras en sí mismas, que tiene una amplia gama de vehículos a conseguir.

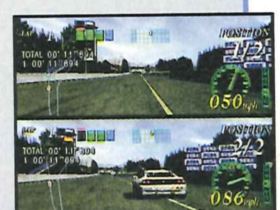
«F355 Challenge», por su parte, es un simulador muy riguroso, probablemente el más realista del momento, que se convierte en un homenaje a un modelo de coche muy concreto. Como dijo el propio Suzuki, no va dirigido a los que les gustan los juegos de coches, sino a los aficionados a los coches. ¿Vosotros sois de esos? ■



Uno de los muchos detalles que nos regala el juego es el efecto de luz de los faros de freno de nuestros rivales. ¡Cuidado que te lo tragas!

CARRERAS A DOBLES





El modo a dos jugadores tendrá a su vez dos modos de juego. Uno serán los duelos típicos, mientras que el otro hará las delicias de los aficionados a la velocidad y el riesgo: nos hará pisar a tope el acelerador para que nuestro colega no nos saque un tiempo fijado previamente al pasar por un checkpoint.

2ª Opinión

La mecánica más avanzada del mundo y el indiscutible talento de Yu Suzuki, puestos al servicio del simulador más realista que existe para una consola. Aunque su exquisito sistema de control requiera horas de entrenamiento, «F355» resulta la experiencia de conducción deportiva definitiva.

David Martínez
HOBBY CONSOLAS

Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 92%
JUEGOS & CÍA: 9.2
REVISTA OFICIAL INGLESA: 8



▲ Nos encanta: El aspecto gráfico es increíble, y unido al realismo del control, hacen que sea una experiencia única.

▼ Podía haberse mejorado: Si las carreras online se corriesen "en directo" con otros navegantes, hubiese quedado "niquelado".

Valoración

El juego más serio y realista que se haya programado nunca. Difícil, pero que gustará a los mejores fans del género.



F1 WORLD GRAND PRIX 2

El Schumacher ése sale todos los días en los periódicos y a mi, que **le gano en todas las carreras,** ni caso.



EL motor del juego es tan potente que soporta más de seis coches a la vez en pantalla sin problemas de ralentizaciones, como ocurría en la anterior versión. Por cierto, ¿alguien ha visto nuestra rueda delantera?



Tenemos a nuestra disposición todos los circuitos del mundial con una completa información: marcha, velocidad, nombre de las curvas...



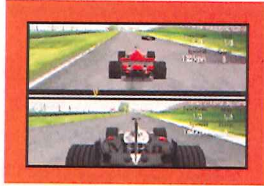
- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **VIDEO SYSTEM** *www.dreamsquare.co.jp*
- Distribuidora: **KONAMI** *www.konami.com*
- Visual Memory: **SÍ (54 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Sentaros en vuestro sillón favorito y preparaos para vivir el mundial de Fórmula 1 en vuestro televisor. No es que Hakkinen y compañía se vayan a mudar a vuestra casa, sino que vais a tener la posibilidad de compartir parrilla de salida con ellos gracias a una nueva edición del depurado simulador de los chicos de Video System.

EN «F1 WGP2» SE HAN INCLUIDO las escuderías del 99 y sus respectivos pilotos, De la Rosa y Gené incluidos, así como una amplia gama de posibilidades a la hora de poner nuestro bólido a punto. Además, todos los circuitos están detallados a la perfección, consiguiendo mejorar incluso el aspecto que tenía la primera entrega.

En cuanto al control, ya sabéis que este juego refleja con maestría el manejo de un F1, así que no os extrañe si tardáis un tiempo en acostrumbraros a su manejo (seguro que Schumacher también se daría bofetones el primer día que condujo).

Lógicamente, los que hayáis jugado a la primera parte lo tendréis un poco más fácil, pero no mucho, porque la conducción se ha mejorado también para ▸▸



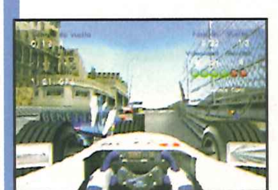
¿QUIÉN CORRE MÁS?

En «F1 WGP2» no podía faltar la imprescindible opción para dos jugadores. Así podemos dejar al amiguete de turno tirado en cualquier curva del circuito. Podemos elegir la división de la pantalla en vertical u horizontal, pero las carreras a dobles no pierden ni un ápice de fluidez y resolución gráfica, que conste.



LAS CINCO VISTAS, DE DENTRO A AFUERA











Durante la carrera podemos escoger entre cualquiera de estas cinco vistas, a cada cual más espectacular. Además, tenemos la opción del retrovisor para saber quién nos está pisando los talones.



Tanto los circuitos como los coches están recreados a la perfección. ¡Adiós a los pixels!



En algunas partes de los circuitos podemos alcanzar velocidades superiores a 310 km/h. ¡Allá vamoooos!

▶▶ hacerla más realista, más rápida y más potente.

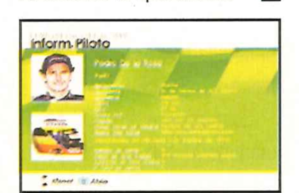
Ahora los vehículos tienen mayor punta de velocidad, y las ralentizaciones que se daban en la anterior entrega se han eliminado, con lo que el juego asegura una fluidez máxima aunque coincidan cuatro coches en pantalla.

PERO PARA SER UN GRAN PILOTO no sólo hay que saber conducir, sino también aprenderse cada recorrido. Para esto, nuestro equipo nos ofrece un tutorial que nos enseña el circuito metro a metro, diciéndonos dónde frenar, cuándo toca acelerar y cuál es el ángulo correcto de los alerones.

Evidentemente, seguir un campeonato de principio a fin es lo más atractivo del juego, aunque también es posible competir contra un amigo o jugar contrarreloj. Además, «F1 WGP2» nos ofrece la curiosa opción de convertirnos en realizadores de TV, siguiendo las carreras grabadas del año pasado y eligiendo desde qué cámara vemos pasar a los bólidos.

En resumen, «F1 WGP2» es un juego que tiene un talante muy realista, y eso hace que parezca un tanto complicadillo, pero cuando aprendemos a controlarlo nos proporciona muy buenos ratos de diversión, tanto a solas como en compañía.

Si eres un apasionado de la Fórmula 1, no debes dejar de subirte a este bólido, pero te avisamos: si tienes la primera parte del juego, a lo mejor no encuentras aquí los cambios suficientes que justifiquen la compra. Ahora tú decides lo que hacer. ■

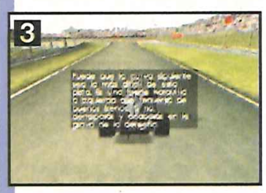


¡Por fin podemos correr una carrera de Fórmula 1 emulando a uno de nuestros pilotos!

NUEVA ENTREGA, OPCIONES NUEVAS







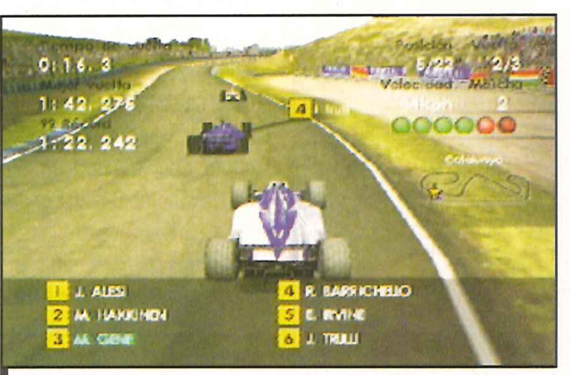
1) Hay un modo retransmisión para vivir las carreras del año pasado.
2) Podemos jugar a dobles con más coches controlados por la máquina.
3) El tutorial nos enseña cómo correr en cada circuito del mundial.

▲ **Nos encanta:** Su estilo de conducción y las mejoras respecto a la versión anterior. Que tenga licencia de la FIA.

▼ **Podía haberse mejorado:** Una opción para cuatro jugadores, o mejor, para disputar carreras online, hubiera sido una pasada.



Como en la realidad, la carrera también se disputa en los boxes. ¿Sabes de mecánica?



Al final de cada vuelta, nuestro boxes nos informan de la posición de los rivales. Todo es real, incluido el control. ¡Cuidado con la curva!

La reproducción de los bólidos es igualita que los de verdad, incluso en la publicidad.

Valoración

Se han subsanado muchos defectos de la anterior versión hasta conseguir un gran simulador, muy técnico y realista.



NIGHTMARE CREATURES II

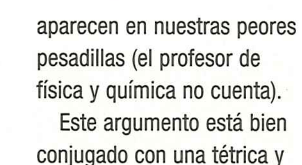
Un tipo salido de un manicomio, criaturas infernales, rollo gore, ambiente tétrico… **¿Te apuntas a pasarlo mal?**

- Tipo de juego: **ACCIÓN / AVENTURA**
- Compañía: **KALISTO** *www.kalisto.com*
- Distribuidora: **KONAMI** *www.konami.com*
- Visual Memory: **SÍ (11 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.600 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Un poco más tarde de lo que esperábamos, al fin pega sustos en nuestra Dreamcast el juego más terrorífico de Kalisto, «Nightmare Creatures II».

Ambientado en Londres y París en torno a 1940, se trata de una mezcla de acción y aventura que nos pone en la piel de Wallace, un menda recién escapado del manicomio. Su misión es acabar con Adam Crowley, un hechicero que pretende imponer su reino de maldad en el mundo poniendo las calles perdidas de horribles monstruos de esos que sólo aparecen en nuestras peores pesadillas (el profesor de física y química no cuenta).

Con una ambientación completamente tétrica, lograda a base de oscuridad y un fondo de sonido de lo más lúgubre, estamos ante un juego de acción terrorífico y enormemente violento. ¡Y vaya derroche de sangre!



Este argumento está bien conjugado con una tétrica y oscura ambientación, llena de escenarios siniestros, un sonido de fondo a base de gemidos y susurros lejanos, y un buen montón de sustos cuando entran en escena muchos de los monstruos. ¡Mamá, qué miedo da esto!

ESTE WALLACE ES TODO UN FIERA: corre, da saltos, escala, pulsa interruptores o usa llaves, acciones todas típicas de las aventuras. Pero por encima de todo, nuestro "demente" particular lucha a muerte contra los engendros más asquerosos, que le aguardan a la vuelta de cada esquina. Y es que aquí priman las constantes y extenuantes peleas: acción por los cuatro costados. ▶▶





VIOLENCIA SÍ, PERO GRADUAL



Sin duda, «Nightmare Creatures II» es un juego bastante violento, en el que la sangre salpica las paredes en cada golpe de hacha que logramos encajar a uno de los bicharracos…



… así que para reducir el tono gore, podemos elegir el modo "niños", en el que la sangre chorreante no es roja sino negra, aunque seguimos con violencia desatada,…

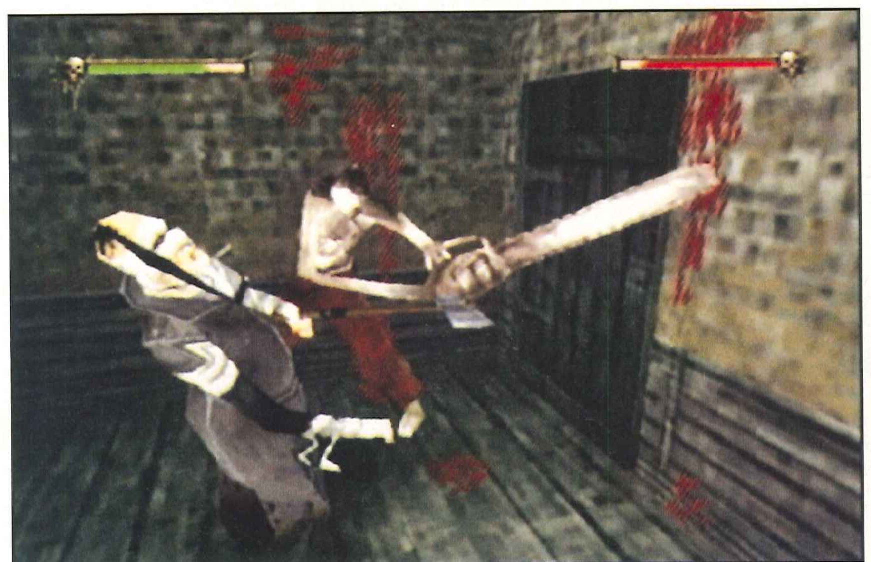


… o el modo "temerario", en el que directamente no vemos ni una gota de sangre. Claro, que en cualquiera de ellos, seguimos troceando bichos con el hacha en los "fatalities".









Recién llegado de "La matanza de Texas", esta ricura con sierra mecánica es uno de los monstruos más duros de pelar.



Tan importante como golpear en el momento preciso es saber utilizar bien el bloqueo.



En muchas salas hay curas, armas, ganzúas, etc. dentro de cajas, armarios o estanterías.

▶▶ Para luchar, Wallace usa un hacha bien afiladito, y tiene cuatro movimientos básicos: dos ataques con el hacha, patada y bloqueo, que pueden unirse en un sencillo combo. Y cuando la barra de energía del malo está al mínimo, también puede realizar un ataque final de lo más gore, en el que lo machaca y lo trocea como si fuera a hacer un pinchito moruno con él.

Es un sistema de pelea básico, que se queda corto para un juego en el que los combates tienen un papel tan importante. Esto supone que al final repetimos las mismas rutinas de ataque y defensa, gracias también a la corta inteligencia de los enemigos, muy fuertes y poderosos, pero tontos. Así, el desarrollo es repetitivo, y seguimos jugando más por curiosidad que por diversión.

A NIVEL GRÁFICO, EL RESULTADO es dispar. Los escenarios sí ofrecen esa deseada atmósfera tétrica, ayudados por montones de detalles y efectos de luz.

Sin embargo, el apartado técnico es demasiado pobre para Dreamcast. Y es que los programadores se han marcado una copia exacta de la versión de PlayStation, que apareció hace unos tres meses. Así, nos encontramos con un calco de las texturas de éste, píxels incluidos, la misma sensación de poca consistencia del personaje, el mismo efecto de niebla en la creación de fondos, y un exagerado efecto constante de "clipping", que traducido al cristiano consiste en ver cómo unos polígonos se montan encima de otros de forma totalmente antinatural.

Es una lástima, porque «Nightmare Creatures 2» tiene un argumento muy atractivo, ideal para ponerse con él una oscura noche de tormenta. ¡Guau! ■

▲ **Nos encanta:** Básicamente, su argumento y su ambientación, cuidada para ofrecernos una experiencia cercana al terror.

▼ **Podía haberse mejorado:** Su pobreza técnica, con defectos injustificados, y un sistema de lucha demasiado básico.

EL FINAL DE SUS DÍAS



Wallace no demuestra muchos escrúpulos cuando tiene que acabar con sus enemigos. Por si no tuviera suficiente con darles unos tajos, también puede hacer "fatalities" para asegurarse que no se levantan.





UN TIPO MUY VERSÁTIL



Despanzurrar criaturas infernales es la tarea principal de Wallace.



Sin embargo, aquí le podéis ver también empujando un armario.



Presionar interruptores es otra actividad que se le da muy bien.



Nuestro amigo también es capaz de escalar alguna cornisa.



¿Miedo al agua? ¡Ni hablar! Así de paso se lava un poco el tío.

Valoración

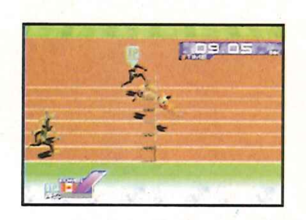
Un juego de acción pasable y que logra asustarnos. Lástima que técnicamente sea tan parecido al que salió en PlayStation.



6

ESP INTERNATIONAL TRACK & FIELD

Ya, las Olimpiadas terminaron, pero ahora seré yo el que gane **algún oro para España**. ¡Mejor tarde que nunca!

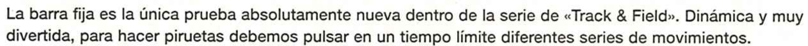


- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **KONAMI** *www.konami.com*
- Distribuidora: **KONAMI** *www.konami.com*
- Visual Memory: **SÍ (11 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **INGLÉS**

Tras un tiempo con la incertidumbre de si Konami produciría juegos para nuestra consola, la duda finalmente ha tenido un desenlace feliz.

DEBERÍAMOS HABERLO SOSPECHADO, porque al ser año olímpico estaba bien clarito que nos llegaría una nueva versión del clásico «International Track & Field».





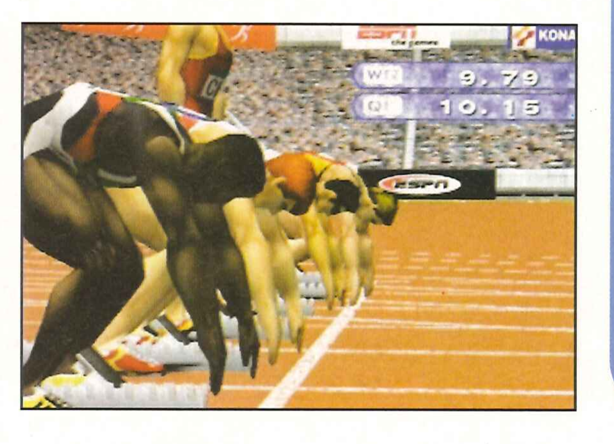
La barra fija es la única prueba absolutamente nueva dentro de la serie de «Track & Field». Dinámica y muy divertida, para hacer piruetas debemos pulsar en un tiempo límite diferentes series de movimientos.

Y es que si una compañía sabe lo que hay que hacer en un estadio olímpico, ésa es Konami, que lleva con la serie «Track & Field» desde hace más de diez años.

Su control, basado en machacar botones, ha sido copiado hasta la saciedad por los demás simuladores deportivos de este tipo, y las pruebas siempre resultan de lo más emocionante.

En el caso de Dreamcast, si «Virtua Athlete 2K» se ▶▶

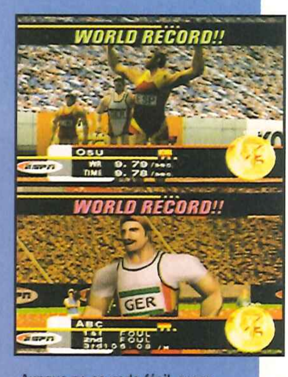






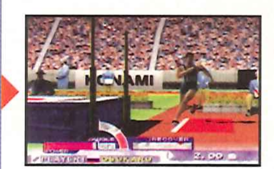
Hemos descubierto que lo que más sufre en el levantamiento de peso son… ¡los dedos!

EL REY DEL MUNDO



Aunque no es nada fácil, como en todo juego deportivo que se precie, la mayor satisfacción que podemos obtener es la de batir algún récord mundial. Hace falta entrenar para alcanzar alguno.

LAS PRUEBAS SECRETAS


Salto de altura: En esta prueba, velocidad, ángulo y destreza están estupendamente conjugadas.


Triple salto: Hay que coger impulso y saltar en el momento justo, sin preocuparnos mucho de los grados.

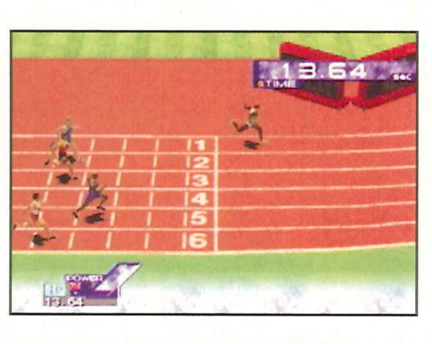

Salto de potro: Como en barra fija, nuestra puntuación se mide por la destreza al realizar las piruetas.

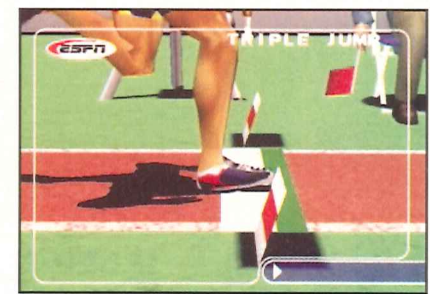

Tiro al plato: Es la prueba más difícil de «Track & Field». Hay diez series de tiros, con seis balas.

▲ Nos encanta: Un montón de pruebas atléticas y gimnásticas muy variadas, y con un control sencillo y altamente jugable.

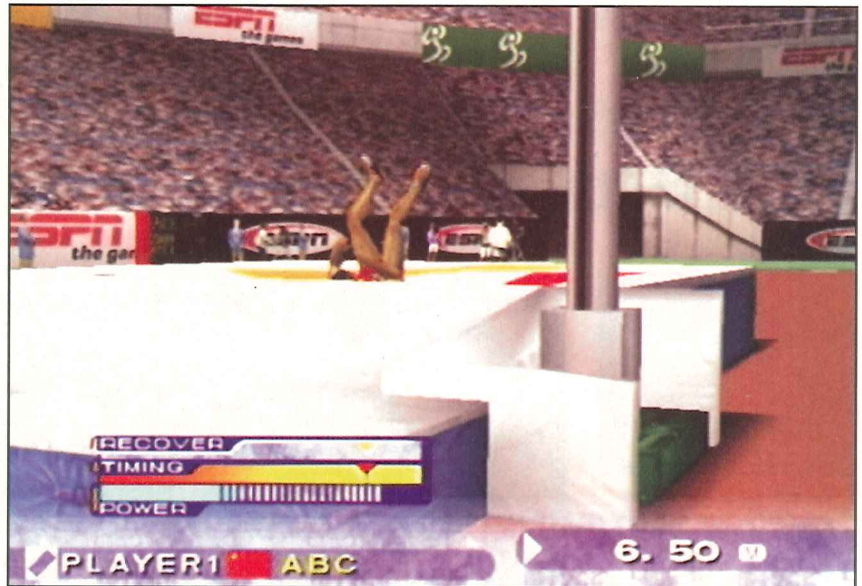
▼ Podía haberse mejorado: Su pobre aspecto gráfico y ciertos fallos técnicos dejan un cierto regustillo amargo al jugarlo.


El lanzamiento de jabalina es la prueba menos jugable, pues la cámara no ayuda y no es fácil saber cuándo lanzar.






Las animaciones de los deportistas están muy bien realizadas. Sus movimientos son igual que los de verdad.



▸▸ quedaba corto con sus siete pruebas de atletismo, «International Track & Field» sí que da la talla, planteando hasta doce modalidades.

Hagamos recuento: 100 metros lisos, barra fija, salto de longitud, salto de pértiga, martillo, 110 metros vallas, lanzamiento de jabalina, halterofilia, salto de altura, triple salto, salto de potro y tiro al plato (para abrir las cuatro últimas pruebas hay que lograr medalla de oro en las ocho primeras).

CON UN MODO ARCADE Y UN CAMPEONATO, ambos de uno a cuatro jugadores, el juego alcanza una gran jugabilidad: cada prueba tiene un control específico, machacando botones unas veces, y otras pulsando determinadas secuencias.

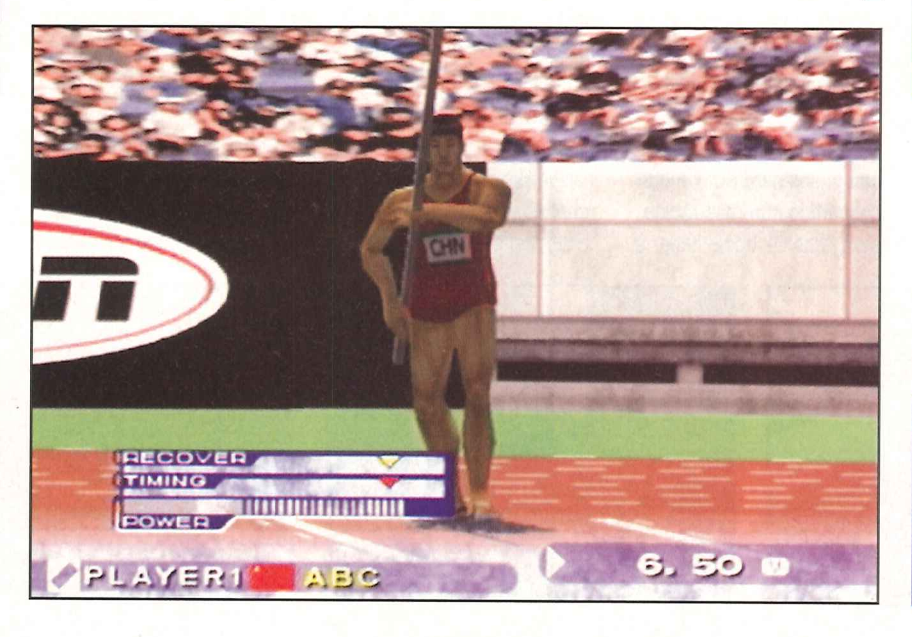
Es en el aspecto visual en el que baja unos cuantos puntos. Aunque los atletas y sus animaciones son correctas, son muchos los detalles gráficos que se han descuidado: pocas cámaras (en jabalina, la única vista nos impide saber cuándo tenemos que lanzar), las ralentizaciones abundan, y las texturas del público resultan de lo más cutre.

Si hubieran cuidado más estos detalles, estaríamos ante un simulador enorme. En todo caso, sigue siendo un juego muy divertido y altamente recomendable. ■

APRENDIENDO A SER UNOS CAMPEONES



Como sucede en otros juegos de similares características, antes de encarar cada una de las pruebas de «ESPN International Track & Field» podemos echar un vistazo a un tutorial que nos muestra cuáles son los controles a utilizar, los puntos de salto, los mejores ángulos, etc...





El juego tiene un modo arcade y otro campeonato, pero, como de costumbre, lo mejor son las partidas a cuatro.

Valoración

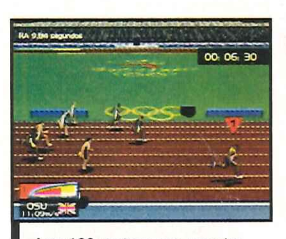
Si técnicamente estuviera más cuidado, estaríamos hablando de una auténtica bomba en el terreno deportivo.

8

SYDNEY 2000

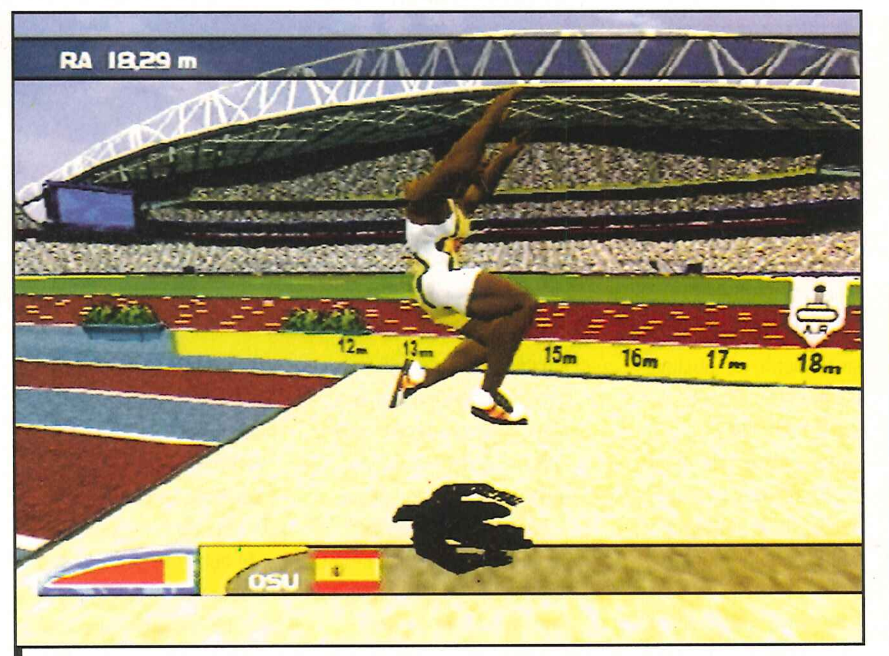
Si nuestros olímpicos hubieran probado este juego, ahora **tendríamos más de once medallas.**





Los 100 metros son nuestra especialidad. ¡Si nos da tiempo a saludar al llegar a la meta!

- Tipo de juego: **DEPORTIVO**
- Compañía: **EIDOS** *www.eidos.com*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.es*
- Visual Memory: **SÍ (65 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una vez más, nuestro éxito en estas pruebas olímpicas irá en directísima conexión con nuestra capacidad para aporrear los botones del mando a toda velocidad. Lástima que las animaciones no sean tan rápidas.



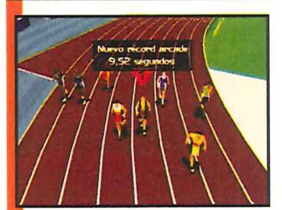
Como nuestros atletas se han lucido en las Olimpiadas, ahora tenemos la oportunidad de salvar el honor de la patria en «Sydney 2000», el único juego del reciente aluvión de simuladores olímpicos que presume de licencia oficial.

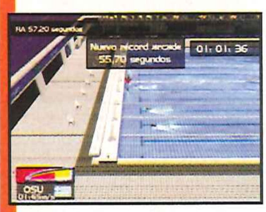
LA COMPAÑÍA QUE SE HIZO CARGO de tan jugosa licencia fue Eidos, pero la impresión que da es que no han sabido sacarle todo el potencial que les ofrecía.

Y es que «Sydney 2000» parece haber sido creado con prisas para PC, y luego convertido aún más rápido para consola, hasta llegar a nuestra versión, exacta a la que ha salido en PlayStation.

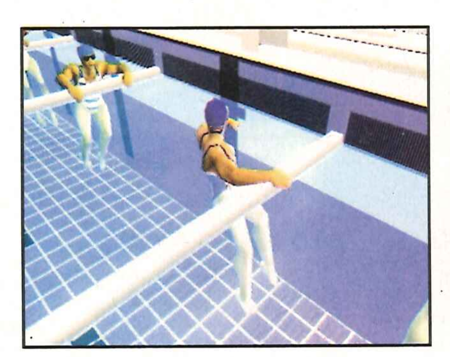
Podemos entrar en doce pruebas: 100 m. lisos, triple salto,110 m. vallas, jabalina, lanzamiento de martillo, tiro al plato, levantamiento de peso, salto de altura, salto de trampolín, persecución de ciclismo, natación (100 m. libres), y bajada de rápidos en kayak. Además, algunas pruebas son masculinas y otras femeninas, para que no se quejen las consoleras de que no les dan cancha. ▶▶

¿QUIÉN BATE EL RÉCORD?





A diferencia de «Virtua Athlete» o »ESPN International Track & Field», en este juego es mucho más difícil batir los récords del mundo. En este sentido, es mucho más realista.





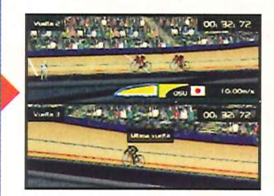
SELECCIONADOR POR UN DÍA



Si jugamos en solitario, la mayor diversión está en el modo olímpico, en el que tenemos que entrenar a nuestra selección de doce deportistas, un especialista por cada prueba.

Tenemos que competir en las diferentes rondas que finalmente los conducirán hasta el sueño de todos los deportistas: las Olimpiadas.

PRUEBAS MUY ORIGINALES



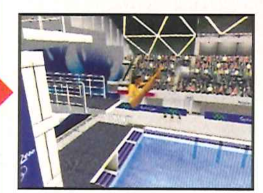
En el ciclismo al sprint tenemos a tres ciclistas y debemos vigilar sus fuerzas para poder esprintar al final.



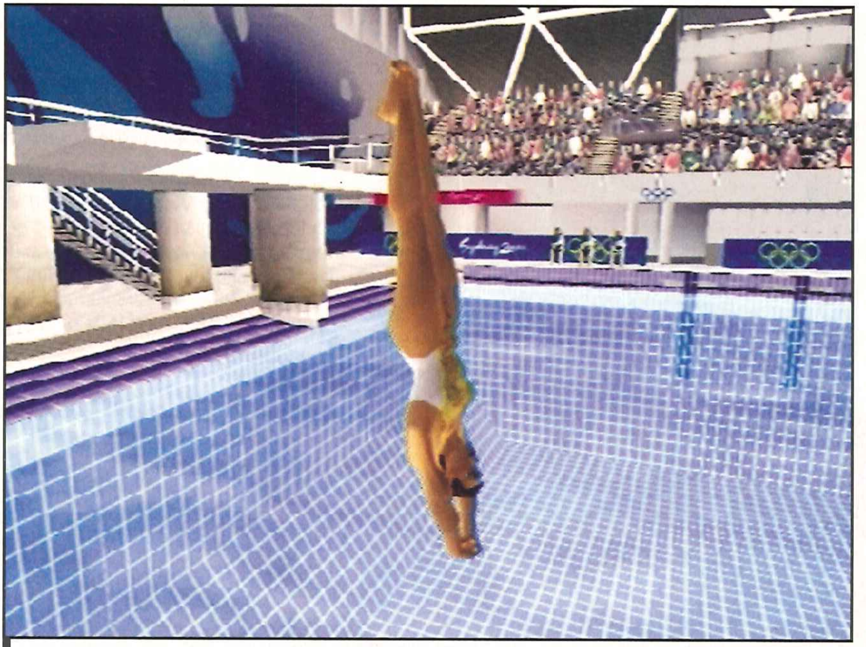
El descenso en kayak no aparece ni en «Virtua Athlete 2K» ni en «Track & Field», pero es bastante aburrido.



Los 100 metros de natación es una de las pruebas que más cansan. ¡Estas chicas son unas campeonas!



El salto de trampolín es realmente divertido, y como ocurre en la vida real, resulta bastante espectacular.

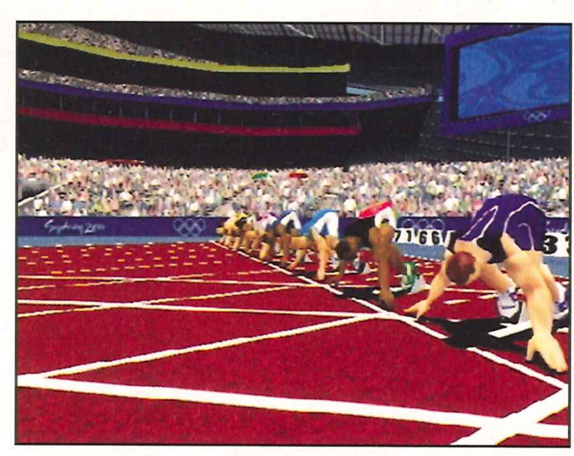


Las cámaras nos dan un único punto de vista durante la competición. Si lo que queremos es disfrutar de imágenes un poco más espectaculares, entonces tenemos que esperar a ver las repeticiones.



En todas ellas el control pasa por machacar botones sin piedad hasta que nos salgan callos en los dedos.

LOS MODOS DE JUEGO DE «SYDNEY 2000» incluyen el típico modo arcade, en el que pueden participar hasta cuatro jugadores, pero la gran novedad es el modo olímpico, donde entrenamos a doce deportistas, uno por cada prueba, y seguimos su progresión hasta Sydney, lo que alarga la vida del juego.



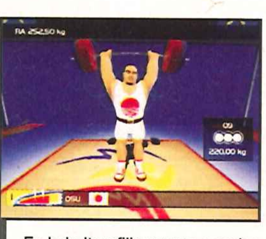
La idea es muy buena, pero el resultado se resiente por culpa del pobre apartado técnico de «Sydney 2000», capaz de dejar frío hasta a un obrero de una fundición.

El soso modelado de los deportistas, la lentitud de las animaciones y los insulsos estadios, sin detalles que nos recuerden que estamos en unas Olimpiadas, nos dan un resultado bastante flojo.

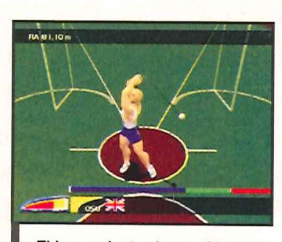
Por último, el doblaje de los comentarios por parte de los locutores de TVE habría sido un acierto si las frases no estuvieran equivocadas tan a menudo: tiramos al plato y el locutor dice que hemos hecho salida nula, ¿qué os parece la broma?

En fin, un juego normalito con magníficas intenciones, pero con defectos claros que se deberían haber evitado. ■

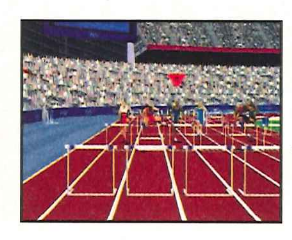




En la halterofilia vamos a sudar la gota gorda si nos atrevemos con los pesos más elevados.



El lanzamiento de martillo recuerda demasiado a juegos de consolas ya antiguas.



ENTRENAMIENTO EN UN GIMNASIO VIRTUAL



En el modo olímpico, cada uno de nuestros deportistas tiene que superar distintas pruebas en este gimnasio virtual. Dependiendo de su especialidad corren, saltan, hacen pesas, lanzamientos, etc. Incluso nuestro tirador olímpico puede entrenarse tirando a patos como en una feria. ¡Premio para el caballero!

▲ **Nos encanta:** El modo olímpico alarga mucho la vida del juego. Hay pruebas muy originales, y mola que también participen chicas.

▼ **Podía haberse mejorado:** Es muy flojo técnicamente. Su desarrollo es muy lento, y los deportistas y los estadios son poco vistosos.

Valoración

Se trata del simulador olímpico más insulso. Flojo técnicamente. Estamos ante una licencia claramente desaprovechada.



5

No nos cabe duda de que la novedad más impactante de este mes tiene color rojo y la insignia de un caballo en su parte frontal. Os hablamos, claro, de «Ferrari 355 Challenge», el imprescindible simulador de Yu Suzuki.

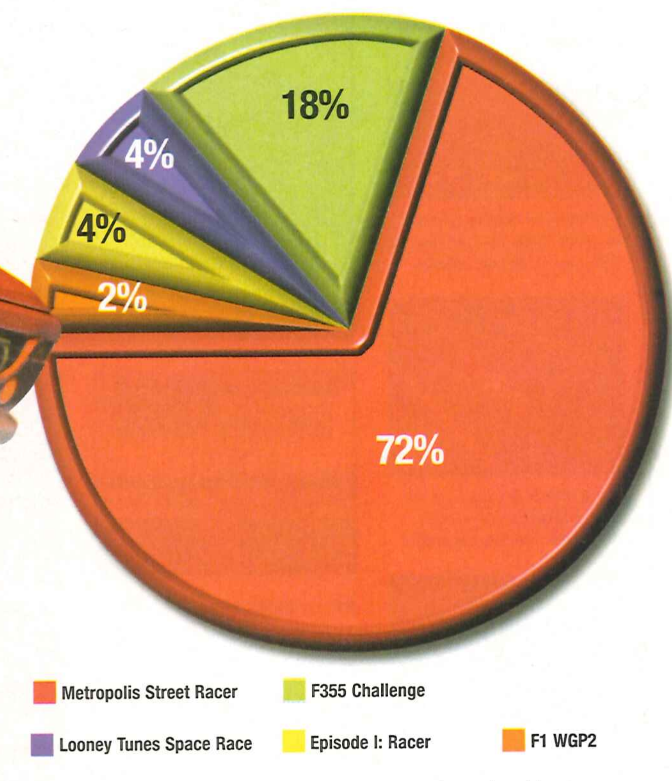
LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

Los tenistas consoleros de «Virtua Tennis» llevan unos meses en nuestras listas, y ahora ya son los que más venden. Y es que cuando un juego es "la caña de España...". También entran este mes «Sydney 2000» y «Hidden & Dangerous». (Datos proporcionados por Centro Mail).

1	Virtua Tennis
2	Resident Evil Code: Veronica
3	Sydney 2000
4	Hidden & Dangerous
5	Dead or Alive 2
6	Virtua Athlete 2K
7	Star Wars: Episode I Racer
8	Power Stone 2
9	The House of the Dead 2
10	Silver

LA ENCUESTA

A nuestro número anterior no le afectó la crisis del petróleo ni la subida del precio de los carburantes, porque os presentamos un montón de juegos de velocidad. Y por eso en esta sección os propusimos que nos dijerais en qué orden os interesaban todos los juegos de volante, acelerador y freno de que os hablamos. Podíais votar por «Ferrari 355 Challenge», «Looney Tunes Space Race», «Formula 1 World Grand Prix 2», «Metropolis Street Racer» y «Star Wars Episode I Racer». Tras un primer recuento, la cosa queda así:



Cómo se nota que le habéis cogido gusto a la demo jugable de «Metropolis Street Racer» que incluimos en nuestro último DreamOn. Y claro, la maravilla de Bizarre ha arrasado como pocas veces lo ha hecho un juego en nuestra encuesta. Pues nada, a ver si podemos seguir dándoos sorpresitas como la del mes pasado. En segundo lugar se sitúa «Ferrari 355 Challenge», aunque seguro que cuando lo probéis ganará muchos enteros. Ahora, que viendo la encuesta, lo que está claro es que no os vuelve locos la Fórmula 1...

Bueno, en este mes la cosa va a estar un poco más complicada, porque sacamos a la palestra varios de los juegazos que van a ir apareciendo de aquí a fin de año, para que nos digáis cuál es el que aparece en primer lugar de vuestra lista de próximas compras.

¿DE LOS BOMBAZOS QUE VAMOS A TENER EN BREVE, CUÁL COMPRARÍAS CON LOS OJOS CERRADOS?

- *Ferrari 355 Challenge*
- *Jet Set Radio*
- *Metropolis Street Racer*
- *Quake III Arena*
- *Shenmue*
- *Silent Scope*

Votar en la encuesta es tan sencillo como darse un "garbeo" por la página web de la Revista Oficial Dreamcast, y entrar en "Opinión":

www.hobbypress.es/dreamcast

LA OPINIÓN

Todas vuestras opiniones sobre el universo Dreamcast son igual de importantes. Pero como no nos caben, aquí publicamos las que nos parecen más interesantes.

@ "Llevo ya un año esperando a «Shenmue», y espero que Sega lo lance pronto. Seguro que la espera va a merecer la pena, porque con la calidad de sus gráficos va a ser un bombazo".
William Avery

@ "«Resident Evil Code: Veronica» es el juego que más me gusta de todos los que han pasado por mis manos. Sus gráficos son impactantes, su control me encanta, y sería perfecto si pudiéramos tener más control sobre los objetos del escenario (poder romper los objetos con tiros, o poder usar como armas palos, piedras, o incluso cristales rotos)".
Francisco Santos

@ "Quiero dar las gracias a Sega por bajar el precio de Dreamcast en 10.000 pelas del ala".
José Ramos

@ "Me he comprado el «Dead Or Alive 2» y el «Virtua Tennis», y creo que son los dos mejores juegos que he probado. Con juegos como estos, ni Play 2 ni puñetas".
David M.

@ "«Virtua Tennis» es el mejor juego (con «Resident Evil Code: Veronica»y «Soul Calibur») y es una compra obligada. Cuando juegas con él es cuando te sientes orgulloso de haberte comprado una Dreamcast".
Pablo Pérez Capa

@ "Aún me acuerdo de el día que me compré la Dreamcast: todo el mundo me dijo que era mala... y ahora todo mi colegio quiere tenerla más que nada en el mundo".
"Brujo de Blair"

@ "Soy Sergio y me he comprado el «Dead Or Alive 2». Me parece muy bueno, aunque en mi opinión se merece un 8, no un 9".
Sergio

@ "Tengo «Resident Evil Code: Veronica» y pienso que para hacer un juegazo como éste no sólo hace falta potencia, sino una buena programación, como la que disfruta la máquina de Sega".
Manuel Jiménez

@ "Creo sinceramente que Dreamcast es rival para cualquier otra consola que quieran sacar, con juegos revolucionarios como «Shenmue» o «Soul Calibur», grandes conversiones de PC, de recreativa, o de otras consolas. Y con originalidades del estilo de «Jet Set Radio». Para colmo, ha conseguido que el juego online sea del todo una realidad ".
Rubén Pastor

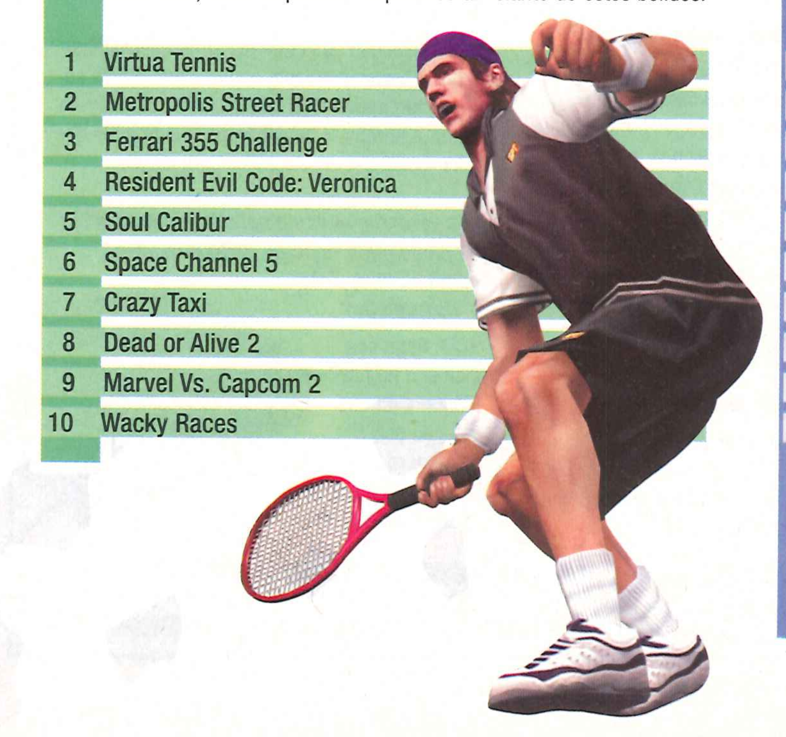
Si queréis que se oiga vuestra voz en este foro (no nos importa que sea una opinión crítica), podéis colaborar en la sección enviándonos un "emilio" a esta dirección:

opinion.dreamcast@hobbypress.es

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Menos mal que ya nos sacamos el carnet de conducir, porque con «Metropolis Street Racer» y «Ferrari 355 Challenge» en nuestra colección, sería un pecado no ponerse al volante de estos bólidos.

1	Virtua Tennis
2	Metropolis Street Racer
3	Ferrari 355 Challenge
4	Resident Evil Code: Veronica
5	Soul Calibur
6	Space Channel 5
7	Crazy Taxi
8	Dead or Alive 2
9	Marvel Vs. Capcom 2
10	Wacky Races



EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Sólo con la demo de nuestro anterior DreamOn habéis decidido encumbrar a «Metropolis Street Racer» al tercer puesto de vuestros favoritos. Esperad a tenerlo en casa: ¡va a ser la bomba!

1	Resident Evil Code: Veronica
2	Virtua Tennis
3	Metropolis Street Racer
4	Soul Calibur
5	Crazy Taxi
6	Sonic Adventure
7	Dead or Alive 2
8	Silver
9	NBA 2K
10	Marvel Vs Capcom 2

Para participar en esta lista, no tenéis más que daros una vuelta por nuestra página web y votar. Si todas las cosas fueran tan sencillas...

www.hobbypress.es/dreamcast

S.O.S Dreamcast

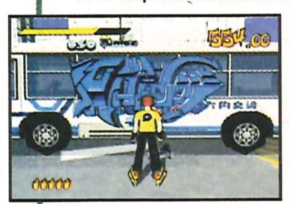
Seguimos dando respuesta a todas vuestras dudas sobre juegos, periféricos y todo tipo de noticias de Dreamcast, en una sección que configuramos con los mensajes que nos enviáis.

UN FANÁTICO DEL PATINAJE

Es de Castellón de la Plana, se llama Nicols Olucha, y se vuelve loco con el skate.

¿Saldrá «Tony Hak's Pro Skater» en nuestra consola? ¿Qué novedades traerá, además del editor de skaters y de pistas?

ROD: A finales de año va a salir la versión de este título para Dreamcast y las novedades más importantes serán nuevas piruetas (con varios tipos de "inverts" y otras de equilibrio "a patín parado"), zonas secretas, y también ganaremos dinero que podremos gastar en una tienda comprando nuevos monopatines, vestimentas y habilidades.



¿Y para cuándo«Jet Set Radio»?

ROD: Pues ya falta muy poquito: saldrá a finales de Noviembre. ¡Qué nervios!

POPURRÍ DE PREGUNTAS

La cabeza de Karles, de Barcelona, es un mar de dudas de todo tipo, así que se ha puesto en contacto con SOS Dreamcast:

¿Por qué no hay pistolas para TV de 100 Hz?

ROD: No tenemos claras las razones técnicas, pero ninguna pistola (de ninguna consola) funciona con las teles de nueva generación.

¿Hay alguna web en castellano donde descargar partidas o minijuegos?

ROD: En castellano no conocemos ninguna, pero en inglés hay dos muy buenas:
•www.dreamcastvmu.cjb.net/
•http://crash.to/vmudreams/

¿A qué juegos podemos jugar online ahora? ¿Y cuáles van a llegar en el futuro?

ROD: El único que está en marcha ahora mismo es «ChuChu Rocket!» pero está a punto de salir «Quake III Arena». En pocos meses, la lista va a engordar con «Phantasy Star Online», «Worms World Party», «Speed Devils Online», «Pod 2» y «Black & White», entre otros. No está nada mal lo que se acerca a nuestras Dreamcast, ¿verdad?

¿Qué próximos lanzamientos van a permitir el juego de 4 jugadores simultáneos?

ROD: A bote pronto, se nos vienen estos a la cabeza, pero habrá muchos más: «Power Stone 2», «Looney Tunes Space Race», «Quake III Arena», o «UEFA Dream Soccer» (este último es el nombre definitivo de «Sega WWS 2001».

UN CASTLEVANIA PARA DREAMCAST

Manuel, alias "Carburo", nos pregunta por dos títulos bastante jugosos:

¿Saldrá «Nights» en Dreamcast? ¿Y qué hay de «Castlevania Resurrection»?

ROD: Del primero se oyeron comentarios, pero no tenemos noticias oficiales. En cuanto al esperado «Castlevania» para nuestra consola, Konami asegura que sigue en marcha el desarrollo de «Castlevania Resurrection», pese a los rumores ue hablaban de su cancelación.

¿QUÉ PASA CON «HALF LIFE»?

Se llama Rubén, aunque se hace llamar "Bracula 666" (no, si el que nace rarito...) y quiere saber un dato sobre «Half Life»:

¿Tendrá la posibilidad de juego online?

ROD: La idea original era que sí, pero en los últimos meses hemos escuchado rumores de que la primera versión saldrá sin juego online, y más tarde una nueva versión sí lo traerá. Nosotros nos hemos puesto en contacto con "Havas Interactive" (su distribuidora en España) y por ahora ni confirman ni desmienten nada, así que os emplazamos a leer nuestro próximo número, en el que le dedicaremos una Preview y esperamos poder daros información más concreta que nos resuelva todas las dudas.

¿Cuándo saldrá «Black & White»?

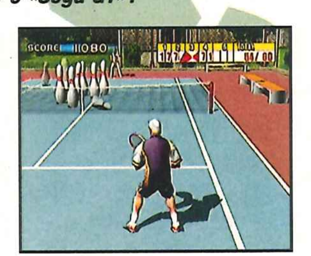
ROD: Después de un nuevo retraso del título, la nueva fecha prevista es la primavera del 2001. Si en este tiempo lo siguen mejorando, seguro que la espera merecerá la pena.

RAÚL TIENE DUDAS...

...Y nosotros estamos para resolvérselas.

¿Cuál de estos dos juegos me recomendáis: «Virtua Tennis» o «Sega GT»?

ROD: No nos resistimos a recomendarte «Virtua Tennis», que es de lo mejorcito que hemos jugado nunca.



¿Cuándo saldrá la unidad ZIP?

ROD: Todavía no sabemos fecha exacta, pero esperamos que esté disponible en el 2001.

UN POCO DE TODO

El valenciano David "zaswer" tiene tres dudas, y además muy claritas:

¿Es ya compatible la tarifa plana?

ROD: Nuestra conexión a Dreamarena se hace a través de BT (British Telecom) y, por ahora, no hay noticia de tarifa plana. Aunque Sega nos ha dicho que se está estudiando la posibilidad de ofrecérnosla. ¡Pues que no se lo piense mucho!

Hablasteis hace tiempo de un adaptador para el móvil como periférico de nuestra Dreamcast. ¿Qué ha pasado con él?

ROD: Pues eso es lo que nosotros querríamos saber. A veces pasa que algunos periféricos se presentan, pero luego sólo salen en Japón y no llegan a Europa. Y no sabemos si esto es lo que le va a suceder al adaptador para móvil.

¿Es verdad que van a salir segundas partes de juegos que tuvieron éxito en Saturn, como «Enemy Zero» o «Exhumed»?

ROD: Sega nos dice que no hay ningún plan que vaya en esa línea, pero la toma como una buena idea. Quizás para el futuro...



Haznos llegar todas las dudas que te asalten sobre cualquier tema relacionado con Dreamcast a esta dirección de correo electrónico: sos.dreamcast@hobbypress.es

Guía de Compras

En estas páginas os mostramos los juegos que pegan con más fuerza en el catálogo de Dreamcast. Cada mes actualizamos nuestra recopilación, y también revisamos todas las puntuaciones, para que se convierta en la mejor referencia a la hora de realizar vuestra compra.

LUCHA

DEAD OR ALIVE 2

Compañía: **TECMO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Junto a «Soul Calibur», el mejor exponente del género en nuestra consola. Combina el atractivo de sus chicas, un control excelente y unos escenarios en 3D que nos permiten combatir en diferentes alturas. Una opción de compra magnífica para los aficionados a las tortas virtuales.

Puntuación... 9

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón, aunque no en España. Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

Puntuación... 5

MARVEL VS CAPCOM

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos brillantes y coloristas, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto los conocidísimos de la saga "Street Fighter", como los super-héroes de la casa Marvel.

Puntuación... 5

MARVEL VS CAPCOM 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Con un modo historia se habría convertido en una verdadera obra maestra de la lucha en 2D... pero aún sin él, gracias a sus geniales gráficos, estupendos efectos y su gran número de carismáticos personajes es la mejor opción para los que se vuelven locos con este género.

Puntuación... 9

PLASMA SWORD

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego que nos ofrece peleas en 3D dentro de un entorno futurista. Buenos gráficos y un correcto sistema de juego, pero sin aportar nada nuevo en un género con tanta competencia. Resulta interesante, pero no le busquéis mucho más atractivo, porque no lo encontraréis.

Puntuación... 4

POWER STONE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D, nos presenta un estupendo arcade en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y la diversión añadida de poder interactuar con cualquier objeto de escenario y usarlo como arma. Una excelente conversión de la recreativa.

Puntuación... 9

SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin ninguna duda, éste es uno de los mejores juegos de Dreamcast, y sólo para poder jugarlo merecería la pena comprarse la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

Puntuación... 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Una nueva entrega de la inagotable saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y un buen catálogo de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico. Se queda algo antiguo.

Puntuación... 7

SF III DOUBLE IMPACT

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Las dos primeras versiones del juego de recreativa están unidas en un solo GD, y por eso el título de éste es de "doble impacto". Pero aún siendo dos juegos en uno, realmente aporta muy poco al género, al presentarnos pocos personajes, y un aspecto gráfico anclado en el pasado.

Puntuación... 6

SF III THIRD STRIKE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El mejor «Street Fighter» de la prolífica saga de lucha en 2D de Capcom. La vuelta de la popular Chun-Li marca la pauta, y además disponemos de una gran cantidad de luchadores. Los nuevos "super art moves" son golpes especiales alucinantes, que aumentan su ya legendaria jugabilidad.

Puntuación... 7

TECH ROMANCER

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Gigantescos robots, con poderosísimos ataques, se enfrentan en un completo juego de lucha en 3D sobre grandes escenarios y con gran libertad de movimientos. Una buena opción, que se ve un poco empañada por el bajo número de "mechs" que podemos elegir para luchar.

Puntuación... 7

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de estampar su sello en 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes como de los escenarios, aunque se queda corto a la hora de ofrecer opciones de juego.

Puntuación... 8

ESPN INT. TRACK & FIELD

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La saga más conocida (y reconocida) del atletismo y la gimnasia en videojuego llega a Dreamcast con toda la jugabilidad y diversión que le caracteriza. Su control es sencillo e intuitivo, pero su apartado gráfico está descuidado, con muchos detalles en que falta calidad visual.

Puntuación................................... 8

NBA 2000

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de básket más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y las estrellas de la NBA a tus órdenes. La calidad de los gráficos es apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que nunca habían llegado otros juegos.

Puntuación................................... 9

NBA SHOW TIME

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Básket espectáculo en estado puro. Una auténtica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, ya sabes, éste es tu juego.

Puntuación................................... 8

NHL 2000

Compañía: **BLACK BOX GAMES**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La línea deportiva de Sega se refuerza con un magnífico simulador de hockey sobre hielo. Tiene unas magníficas animaciones, y una serie de detalles gráficos que nos dejan asombrados. La jugabilidad es también muy alta, así que su mayor defecto es que el hockey no es muy popular.

Puntuación................................... 7

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de boxeo guiado por la diversión, y con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Movimientos geniales, sin perder nunca el sentido del humor. Sin duda, uno de nuestros juegos preferidos.

Puntuación................................... 9

SEGA EXTREME SPORTS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Con él practicamos los deportes más extremos, (ala delta, snowboard, parapente o puenting), y sólo corremos el riesgo de que el mando se queme de tanto jugar. Elevadísima calidad gráfica y una sensación de velocidad muy alta. Su único pero es que algunos deportes resultan muy sosos.

Puntuación................................... 8

SNOW SURFERS

Compañía: **EUP SYSTEMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



De la mano de los mismos creadores que la saga "CoolBoarders", con él podemos dar rienda suelta a nuestras ansias de lanzarnos cuesta abajo por las más peligrosas pendientes nevadas. La jugabilidad y las animaciones son buenas, pero el juego está algo escaso de pistas.

Puntuación................................... 6

SYDNEY 2000

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Las olimpiadas del 2000 se han celebrado en Sydney... y en nuestra Dreamcast. El juego incluye doce pruebas y un modo olímpico que alarga bastante su vida, pero técnicamente es bastante flojo, con deportistas y escenarios demasiado sosos. Y el doblaje está sincronizado de pena.

Puntuación................................... 5

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Todos los aficionados al monopatín tienen aquí un juego que simula perfectamente las espectaculares piruetas de este deporte, aunque introduce también un toque de fantasía en los objetivos de cada fase. Buenos gráficos y jugabilidad, pero sin aportar novedades respecto al original.

Puntuación................................... 8

UEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un simulador correcto en cuanto a número de opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. A pesar de todo, es una opción aceptable si lo que estás buscando es meterte fútbol en vena.

Puntuación................................... 6

VIRTUA ATHLETE 2K

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sega nos da atletismo en estado puro con este divertidísimo simulador, sobre todo en su modo para cuatro jugadores. Tiene unos gráficos y unas animaciones estupendas, y funciona con el control típico de machacar botones. Su gran defecto es que se queda corto de pruebas: sólo siete.

Puntuación................................... 7

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su marcado estilo arcade, que perjudica la jugabilidad.

Puntuación................................... 8

VIRTUA TENNIS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

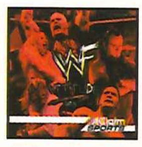


Sin duda, es el mejor simulador de tenis de todos los tiempos y en cualquier plataforma. Conjuga una jugabilidad sin límites con un montón de tenistas y pistas que redundan en una larguísima vida. Su modo multijugador es todo adicción. Así que ya sabes: una compra ineludible.

Puntuación...................................10

WWF ATTITUDE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Luchadores estrafalarios compitiendo por ver quien es el más fuerte, y "chuleta" del mundo del wrestling. Destacan las animaciones y el tamaño de los personajes. La opción para cuatro jugadores simultáneos, añade aliciente a este juego, recomendado en exclusiva a los fans de este "deporte".

Puntuación................................... 7

WORLDWIDE SOCCER 2000

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Elige entre más de 200 equipos de todo el mundo y juega una temporada de liga completa. Un simulador de altura que cumple bien con su cometido. No es muy espectacular gráficamente, pero sí bastante jugable, y la calidad de las animaciones alcanza un nivel alto.

Puntuación................................... 7

WWS 2000 EURO EDITION

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una nueva versión de "Worldwide Soccer 2000" realizada con la excusa de la Eurocopa 2000. Han introducido un montón de mejoras, sobre todo a nivel gráfico, de velocidad de juego y de control, tanto de los jugadores, como del balón. Es el mejor simulador para Dreamcast.

Puntuación................................... 8

DEPORTIVOS

ACCIÓN

DRAGON'S BLOOD

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **6.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena aventura, ambientada en un reino medieval, donde tienen el típico problema con una plaga de dragones. Una realización técnica bastante buena, con héroes de gran tamaño, aunque las peleas resultan algo confusas y se abusa mucho del efecto de niebla. Si no fuera por eso...

Puntuación.................................... 6

FUR FIGHTERS

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Acción a manos llenas se conjuga con buenas dosis de aventuras y de plataformas en este título. Además, todo ello acompañado de un sentido del humor de lo más hilarante que hace que uno se ría cada dos por tres. Parece infantil, pero encanta también a los mayores con ganas de juerga.

Puntuación.................................... 8

GAUNTLET LEGENDS

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Revival en 3D de uno de los juegos más exitosos de los comienzos de esta industria, «Gauntlet Legends» nos sumerge en un mundo fantástico medieval en busca de unas runas olvidadas. Enemigos a porrillo y muchas magias. Técnicamente es un poco flojo, y lo mejor es su opción multijugador.

Puntuación.................................... 6

MAKEN X

Compañía: **ATLUS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

«Maken X» presenta uno de los argumentos más interesantes y adultos que se pueden pedir a un juego de acción. Es el primer "shooter" en primera persona de Dreamcast, y gráficamente es estupendo. La pena es que su control no responde del todo bien, restándole bastante jugabilidad.

Puntuación.................................... 6

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo tiros a troche y moche. Los gráficos tienen mucha calidad, y está lleno de situaciones variadas e hilarantes. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación.................................... 7

MILLENIUM SOLDIER EXPENDABLE

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un soldado al estilo de Rambo protagoniza este shot'em up puro y duro, con la única misión de freír a tiros a todo el que se atreva a ponérsele delante. Resulta divertidillo al principio, pero en seguida se hace demasiado lineal, monótono y simplón. Para incondicionales del género.

Puntuación.................................... 6

NIGHTMARE CREATURES 2

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.600 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

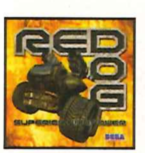


De la mano de Kalisto, un juego especialmente recomendado para los amantes de los sustos, de las películas gore y de los juegos de acción. El argumento es bueno, pero el juego no engancha como debería al tener un componente técnico flojillo y un sistema de combate demasiado simple.

Puntuación.................................... 6

RED DOG

Compañía: **ARGONAUT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **CASTELLANO**



Un divertido shooter, con amplias y variadas fases a los mandos de un poderoso tanque. Es muy bueno gráficamente, pero baja el nivel debido a la dificultad de su control. Lo mejor, su modo multijugador, que es de lo más divertido al ofrecer diferente tipo de pruebas tipo death match, o en equipo...

Puntuación.................................... 7

SLAVE ZERO

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Se trata de un shoot'em up sin demasiadas complicaciones. Tiene una historia interesante, que nos pone a los mandos de un robot gigante, pero presenta un desarrollo bastante monótono. No aporta demasiado gráficamente, sobre todo sabiendo lo que Dreamcast puede ofrecer.

Puntuación.................................... 4

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

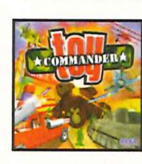


Conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestro objetivo es cargarnos a todos los zombies y demás bichejos de la misma calaña nos encontremos. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola de Dreamcast.

Puntuación.................................... 9

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nuestros juguetes se han rebelado, y están sembrando el caos en toda la casa. Utilizando todo tipo de vehículos, atravesamos un montón de fases para poner firmes a estos rebeldes de plástico. Estupendos gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación.................................... 7

VIGILANTE 8: 2nd OFFENSE

Compañía: **ACTIVISION**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena idea la de situarnos en amplios escenarios para luchar a bordo los más raros vehículos. Claro, que no pasó de ahí, pues el juego tiene demasiados fallos en el aspecto gráfico, de movimiento y de control de nuestro coche, que le impiden obtener una puntuación más alta.

Puntuación.................................... 4

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



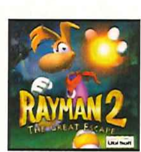
Este beat'em up es una opción de compra con diversión asegurada, que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Los gráficos son impactantes y el ritmo vertiginoso. Es una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que no tenga una duración algo más larga.

Puntuación.................................... 6

PLATAFORMAS

RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

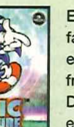


El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza horas de diversión para los jugones de todas las edades.

Puntuación.................................... 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El puercoespín más famoso de Sega corre en el plataformas más frenético disponible en Dreamcast. Recorre enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con los otros personajes es fantástica.

Puntuación.................................... 9

SUPER MAGNETIC NEO

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El protagonista del juego es un electroimán. Tiene un argumento infantilón, y gráficos coloridos y aceptables, pero con un control demasiado lioso para los más pequeños, que es a los que se supone que va dirigido. No está mal, pero nunca llega a alcanzar la altura de sus compañeros de género.

Puntuación.................................... 6

VELOCIDAD

4 WHEEL THUNDER

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Se trata de un divertido juego de carreras protagonizado por coches con tracción en las cuatro ruedas. Conjuga calidad gráfica a lo largo de extensos recorridos, con un espíritu muy arcade. Sólo pequeños defectos en el desarrollo de las carreras le impiden tener mejor puntuación.

Puntuación.................................... 7

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Estamos ante una de las mejores conversionesde recreativa que se han hecho para Dreamcast. La idea de que parte es muy original y jugar con él es una experiencia de lo más divertida. Ritmo frenético y una BSO genial. Exclusivo para Dreamcast. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación.................................... 9

F-1 WORLD GRAND PRIX

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador con licencia oficial que nos propone jugar con todos los pilotos y escuderías del mundial de F-1. Gráficamente está muy bien realizado, aunque con pequeños fallos (sobre todo en el modo para dos jugadores). Lo que nos hace dudar un poco es su complicado control.

Puntuación.................................... 7

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Este simulador de F-1 conjuga la licencia de la FIA, los logros de su predecesor y varias mejoras, sobre todo en lo referente al control de los bólidos y en la sensación de velocidad. Es un simulador correcto, pero las mejoras no parecen justificar su compra si se tiene el anterior.

Puntuación.................................... 8

FERRARI 355 CHALLENGE

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Sin lugar a dudas, es el simulador de velocidad más realista que jamás se haya visto en ninguna consola. Imita con tal perfección el sistema de conducción del Ferrari 355, que hacen falta muchas horas de entrenamiento para cogerle el control. Una obra maestra altamente recomendable.

Puntuación.................................... 9

JEREMY McGRATH SUPERCROSS

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Carreras de motocross en un título que trata de llenar la carencia de Dreamcast en juegos de motos. Lo intenta, pero no lo consigue, pues es muy flojo técnicamente, un calco de las versiones para otras consolas menos potentes. El motor gráfico es defectuoso y su control una pesadilla.

Puntuación.................................... 3

METROPOLIS STREET RACER

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador genial, que combina unos circuitos excelentes, que nos llevan por calles reales de Londres, Tokio y San Francisco, un montón de modelos de coches verdaderos, y unos modos de juego que aseguran meses de vida, tanto en individual como en compañía de amigos.

Puntuación.................................... 9

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Creado por Ubi Soft, este simulador de carreras de F-1, pese a no contar con la licencia oficial de la F.I.A., esuna buena opción. Presenta un control realista, por lo que cuesta adaptarse a él en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación.................................... 7

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación.................................... 8

ROADSTERS

Compañía: **TITUS**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



No hace falta ser un lince para caer en la cuenta de que, en nuestra opinión, éste es el peor juego de su género en Dreamcast. Podemos correr con unos cuantos deportivos reales, pero su pobreza gráfica, su malísimo control, y su triste diversión no llegan ni al aprobado.

Puntuación.................................... 3

SEGA RALLY 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos trae diversión a tope con una fenomenal conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Gráficamente es idéntico (o sea, excelente), con lo que representa una estupenda opción para los amantes de la velocidad.

Puntuación.................................... 9

SOUTH PARK RALLY

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **DE 1 A 4**
Idioma: **INGLÉS**



Los pandilleros más gamberros de hoy en día se han reunido en esta ocasión para echar carreras absolutamente locas. Con el peculiar (y guarrindongo) sentido del humor de la serie intacto, pero eso sí, en inglés. Y las carreras son tan locas y el control tan malo, que el juego es injugable.

Puntuación.................................... 5

SPEED DEVILS

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos espectaculares, y la jugabilidad es muy elevada.

Puntuación.................................... 8

SPIRIT OF SPEED

Compañía: **BROADSWORD**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un viaje a los albores de las competiciones de coches es lo que nos ofrece este simulador. Visualmente cuidado como pocos, pero demasiado flojo en otros aspectos, como el control ultrasensible, una mínima sensación de velocidad y unos tiempos de carga exageradamente largos.

Puntuación.................................... 4

STAR WARS EPISODE I RACER

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de la saga "Star Wars" nos propone competir en las carreras de podracers del "Episodio I". Buenos gráficos y alta sensación de velocidad. Lo que falla es el extraño control y el hecho de ser una versión calcada de la de PC, sin ofrecer ninguna novedad en nuestra consola.

Puntuación.................................... 7

TRICK STYLE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Velocidad sobre tablas de surf futuristas. Es un juego visualmente muy bueno, con un control de lo más sencillo, pero que cojea en su capacidad de diversión por la falta de alicientes propios de un arcade (items, ataques a los contrarios,...). Podría haber llegado mucho más alto.

Puntuación.................................... 7

OTROS GÉNEROS

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

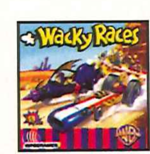
Compañía: **EDEN STUDIOS**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

La mejor versión del popular «V-Rally». Una sabia mezcla de arcade y simulador de mucha altura, para sentirnos como en un rally de verdad. Un completo editor de circuitos, varias vistas a elegir, el gran realismo de los coches y su modo para 4 jugadores, son sus mejores bazas.

Puntuación.................................. 9

WACKY RACES

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



«Wacky Races» nos pone en la piel de los pilotos más locos del mundo. Gráficos que "clavan" a los dibujos animados, coloridos y simpáticos. Un montón de retos le dotan además de bastante vida, y llega a enganchar a cualquier amante del género, tenga la edad que tenga.

Puntuación.................................. 8

BUST A MOVE 4

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

La fórmula de «Bust a Move 4» no es nueva, pero sí enormemente adictiva, como saben los que la conocen. Vistoso y muy colorido, habría alcanzado mucha más nota si hubiera tenido una opción que creemos necesaria en este tipo de juegos: poder jugar partidas a cuatro jugadores.

Puntuación.................................. 6

CHUCHU ROCKET!

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **¡GRATIS!**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El primer juego on-line nos propone recolectar ratones siderales en nuestro cohete evitando a los malvados gatos. Gráficos sencillotes para las partidas más locas y adictivas que existe hoy por hoy en el mercado. El modo multijugador es algo que no os debéis perder por nada del mundo.

Puntuación.................................. 9

DEADLY SKIES

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un estupendo juego de aviones, que nos pone a los mandos de los más potentes cazas del momento. Buenos gráficos y un montón de misiones lo convierten en la mejor opción de compra para los aficionados al género. No es un simulador como los de PC, pero resulta divertido.

Puntuación.................................. 7

EVOLUTION

Compañía: **STING**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Se trata del primer juego de rol que apareció para Dreamcast. Tiene unos gráficos vistosos, personajes de estética manga, numerosos combates y una banda sonora de lo más agradable. Lo que ocurre es que no llega a tener la profundidad de las grandes epopeyas del género.

Puntuación.................................. 6

SPACE CHANNEL 5

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

La reportera Ulala es la protagonista del primer juego musical para Dreamcast y deja el listón altísimo para los que le sigan. Su sencillo concepto, gráficos y coreografías de alucine y, sobre todo, su poder adictivo, le convierten en una obra de arte. Su única pega es que se hace corto.

Puntuación.................................. 9

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: **TEAM 17**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Equipos de gusanos luchando a "brazo" partido con el armamento más disparatado que se haya visto nunca. No aporta demasiadas novedades, y gráficamente no vale gran cosa, pero su capacidad de adicción en el apasionante modo multijugador es bestial.

Puntuación.................................. 6

AVENTURA

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: **APPALOOSA INTERACTIVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

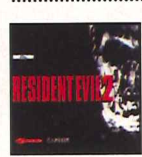


Ecco, un valiente delfín que trabaja para Sega desde hace bastantes años, tiene en esta compleja aventura la misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. Realismo a tope en los animales, preciosos escenarios 3D y un guión de lujo para un juego bastante difícil.

Puntuación.................................. 8

RESIDENT EVIL 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Primero fue la mansión a las afueras, ahora es todo el pueblo. Raccoon City está invadida por una legión de zombies que esperan que llegue alguien para hincarle el diente. El máximo exponente del "Survival Horror", con algunas novedades para la ocasión, pero manteniendo lo ya conocido.

Puntuación.................................. 7

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

La mejor entrega de la saga «Resident Evil» es exclusiva de nuestra consola, y posee una calidad gráfica asombrosa. La historia que nos propone es una de las más elaboradas que encontrarás en mucho tiempo, cargada de detalles fascinantes. Una obra de arte imprescindible.

Puntuación..................................10

SHADOW MAN

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **7.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una aventura con una ambientación para quitarse el sombrero, que combina momentos de acción con otros que nos obligan a pensar. El desarrollo de su argumento es genial, y utiliza un lenguaje bastante explícito gracias a su espléndido doblaje. Una versión muy aprovechable.

Puntuación.................................. 7

SILVER

Compañía: **SPIRAL HOUSE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una fabulosa aventura de acción ambientada en una época de espadas, dragones y magia. Decorados preciosistas a recorrer con hasta seis personajes diferentes, cada cual con sus características especiales. La banda sonora es un lujo asiático, y su doblaje te mete de lleno en ambiente.

Puntuación.................................. 9

SOUL REAVER

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura con un objetivo: la venganza. Gráficos muy cuidados y jugabilidad a prueba de bomba, que no se cortan mostrando altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación.................................. 7

THE NOMAD SOUL

Compañía: **QUANTIC DREAM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

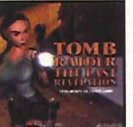


Nos ofrece un elaborado argumento futurista, de los mejores que hemos jugado. Eso sí, tiene una trama adulta y unas escenas subidas de tono, por lo que es un juego para mayores. La pena es que los gráficos no están a la altura y presenta además unos tiempos de carga muy largos.

Puntuación..................................6

TOMB RAIDER IV

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Lara no podía faltar a la cita con la historia, y se ha apuntado a corretear por el procesador de consola más potente que hay en el mercado. Nunca antes la señorita Croft había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gran jugabilidad para el mismo desarrollo que todos conocíamos.

Puntuación.................................. 7

SPACE CHANNEL 5



La aventura espacial de Ulala se merecen un segundo repaso cuando hemos llegado al final. Y no sólo por el ritmillo de sus canciones, sino porque en el "Extra Mode" hay cambios en las fases 1, 2 y 4 cuando las visitamos de nuevo.

REPORT 1

Si tu índice de audiencia es del 90% o superior, llegarás al Lobby F2. En este lugar, si avanzas salvando a pilotos y azafatas, y consigues un 95%, te tocará salvar a Casanova, un tipejo un tanto "rarín".

Si tu audiencia es menor, será al hombre de negocios espacial al que tendrás que rescatar. Más adelante, si consigues que tu nivel de audiencia esté entre el 81 y el 89%, visitarás la zona de equipajes.







REPORT 2

Cuando te toca salvar al capitán, verás que normalmente le acompañan dos ayudantes de vuelo. Sin embargo, si tu audiencia es mayor del 61%, la compañía será femenina. Después de salvarlo, si consigues que el 90 % de los espectadores de la galaxia estén viendo el canal de Ulala, irás a los conductos de aire y... ¡¡a la sala de basuras!!

Pero si tu ranking es del 89% o inferior, entonces la reportera espacial se dirigirá al comedor. En esta ocasión, a diferencia del modo normal, te tocará liberar a la Abuela Espacial, una ancianita que se menea mejor que Celia Cruz o Tina Turner, que deben ser de su misma quinta. Los movimientos son iguales a los del modo normal.



REPORT 4













Pasada la primera puerta con más de un 90% de audiencia deberás liberar a nuestro invitado especial: nada más y nada menos que el señor ¡¡Michael Jackson!! El tío baila y da gritos igual que cuando aparece en uno de sus videoclips (al fin y al cabo este juego es un gran vídeo musical). Si en cambio tu audiencia es menor del 90%, bailarás con unos robots policía.

Al liberar a Michael irás a un estudio donde se graba un programa sin presentador, así que tendrás que liberarlo. Después participarás en el Concurso Morolian, una locura parecida a "El Precio Justo" pero en plan Ulala (ya sabes, ¡mueve tus caderas!), que te permitirá conocer y liberar a un nuevo espécimen de la fauna tan sorprendente que puebla el espacio exterior: el Karateka Espacial, que hará que todos prueben una mezcla de artes marciales y baile.

En el caso de que tu nivel de audiencia sea inferior a 90%, viajarás directamente a la sala de control, como en el modo de juego normal.

PAUSA LIMPIA

Al igual que en muchos otros juegos de Dreamcast, en «Space Channel 5» puedes dejar la pausa limpia. Una vez pausado el juego, pulsa X e Y para ver los mejores momentos de la aventura.



¡ULALA INVENCIBLE!

No dudamos de que eres un genio del baile, pero con este truquillo acabar con la invasión de los Morolians será pan comido. Sólo tienes que hacer la siguiente combinación: mantén pulsados los dos gatillos y presiona Arriba, A, Arriba, A, Abajo, Derecha, B, Derecha y B.

Si después de hacerlo escuchas cómo Ulala pega un grito, es que la reportera se ha vuelto invencible, y a partir de entonces hará sola los pasos de baile que le marquen los Morolians.

A lo mejor tienes que intentarlo varias veces, porque no siempre sale a la primera.

ULALA EN LLAMAS

Si consigues superar el 95% de audiencia, verás cómo a Ulala le rodea un aura rosada, dándole un aspecto todavía más espectacular que antes.



MARVEL VS CAPCOM 2 (2)

Ryu, Megaman, Spiderman, Chun-Li o el Capitán América andan a la gresca. Han quedado para liarse a bofetadas en este juego de Capcom, así que vamos a darte un par buenos consejos para tu salud: cómprate un paquete de tiritas y no te pierdas nuestra guía de golpes, que este mes llega a su fin con una nueva entrega de luchadores.

MECHA ZANGIEF

Cuando el temible Zangief utiliza el Iron Body, se convierte en Mecha Zangief, y continuará en este estado hasta que vuelvas a hacer el mismo movimiento. Su estilo de lucha es muy similar al de Zangief normal; tan sólo se diferencia en unos pocos golpes.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Double Lariat: . . . . presionar ← o → + Y X
Quick Double Lariat: . . . . presionar ← o → + B A
Vodka Fire: . . . . ↓ ↘ → + Y o X
Aerial Russian Slam: . . . . → ↓ ↘ + B o A
Screw Pile Driver: . . . . → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ + Y o X (también en el aire)
Flying Powerbomb: . . . . ← ↙ ↓ ↘ → + B o A (lejos del adversario)
Atomic Suplex: . . . . ← ↙ ↓ ↘ → + B o A (cerca del adversario)
Iron Claw: . . . . ↘ + B (cerca del adversario)
Dash Tsukami Nage: . . . . pulsar → →
Backdrop: (instant Backdrop): . . . presionar Y después de → → o mantener Y y pulsar → →
Kamitsuki (instant Kamitsuki): . . . presionar B después de → → o mantener B y pulsar → →
Jumping Lariat: . . . . en el aire, → + Y
Body Press: . . . . en el aire, ↓ + Y
Double Knee Drop: . . . . en el aire, ↓ + A
Mid-Air Elbow Drop: . . . . ← + X
Launcher Throw: . . . . ↙ ← + X (cerca del adversario)



HIPER COMBOS:

Final Atomic Buster: . . . . . → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ + Y X
Siberian Blizzard: . . . . . . → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ + B A
Iron Body: . . . . ← ↓ ↙ + A

TIPOS DE ASISTENCIA: Alpha: Ataque a tierra. Beta: Lanzamiento de asistencia. Gamma: Lanzamiento antiaéreo.

MEGAMAN

El humanoide azul es un luchador escurridizo, y tiene unos Hiper Combos bastante potentes, sobre todo el Hyper Megaman y el Rush Drill. Su principal defecto es que no es del todo rápido cuando se trata de ejecutar los golpes, lo que le resta un poco de dinamismo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Rock Buster: . . . . presionar Y
Charge Shot: . . . . mantener y soltar Y
Item Kougeki: . . . . ↓ ↘ → + Y o X
Item Rock Ball: . . . . ↓ ↘ → + B o A
Item Leaf Shield: . . . . ↓ ↙ ← + B o A
Item Tornado Hold: . . . . → ↓ ↘ + B o A
Rock Upper: . . . . → ↓ ↘ + Y o X (también en el aire)
Sankaku Tobi: . . . saltar hacia la pared, presionar ↗ o →
Sliding: . . . . ↓ + B

HIPER COMBOS:

Hyper Megaman: . . . . ↓ ↘ → + Y X, pulsar los botones rápidamente
Rush Drill: . . . . ↓ ↘ → + B A mover ←, →, ↖ o ↗, presionar Y, X, B o A
Beat Plane: . . . . ↓ ↙ ← + B A, mover en cualquier dirección

TIPOS DE ASISTENCIA: Alpha: Disparar. Beta: Antiaéreo. Gamma: Equilibrio.

MORRIGAN AENSLAND

Hábil y fuerte, pero no destaca en ningún aspecto. El Soul Eraser es su mejor ataque, aunque el resto de Hiper Combos no están mal.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Soul Fist: . . . . ↓↘→ + Y o X (también en el aire)
Shadow Blade: . . . . →↓↘ + Y o X
Vector Drain: . . . . →↘↓↙← + Y o X
Shell Kick: . . . . en el aire, ↓↙← + B o A
Shell Pierce: . . . . en el aire, ↓ + B
Kuuchuu Dash: . . . . en el aire, pulsar →→ o presionar YX
Vernier Dash (Upward): . . . . en el aire, pulsar →↗ o presionar ↑ + YX
Vernier Dash (Downward): . . en el aire, pulsar →↘ o presionar ↓ + YX
Necro Desire: . . . . → + B
Mysterious Arc: . . . . ↙ + Y

HIPER COMBOS:

Soul Eraser: . . . . ↓↘→ + YX, pulsar los botones rápidamente
Darkness Illusion: . . . . ↓↘→ + BA
Silhouette Blade: . . . . →↓↘ + YX



OMEGA RED

Luchador completo, va bien en el cuerpo a cuerpo y en las demás distancias gracias al Coil Flip (sobre todo combinado con patadas).

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Carbonadium Coil: . . . . ↓↘→ + Y, X o YX
kuuchuu Carbonadium Coil: en el aire, ↓↘→ + Y, X, YX, B, A o BA
Coil Recall: Ground: . . . . presionar Y o X antes de los hits del Coil
Coil Recall: Mid-Air: pulsar Y, X, B o A, antes de los hits del Kuuchuu Coil
Death Factor: . . . . pulsar Y o X durante el Coil o Energy Drain
Energy Drain: . . . . pulsar B o A durante el Coil o Death Factor
Omega Strike: . . . . ↓↘→ + B, A o BA
Omega Strike; Cancel: . . . . ↓ + B o A durante el Omega Strike
Omega Strike; Retreat: . . . . ← + B o A durante el Omega Strike
Kuuchuu Dash: . . en el aire, pulsar →→ o presionar YX (← para cancelar)
Ground Coil Strike: . . . . ↙ o ↘ + B

HIPER COMBOS:

Omega Destroyer: . . . . ↓↙← + YX
Omega Smasher: . . . . en el aire, ↓↙← + YX

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Lanzamiento de asistencia
Beta: Antiaéreo
Gamma: Ataque a tierra



PSYLOCKE

Tiene poca fuerza, así que usa la larga distancia salvo cuando vayas a realizar un movimiento especial o un Hiper Combo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Psi-Blast: . . . . ↓↘→ + Y o X (también en el aire)
Psi-Blade Spin: . . . . ↓↘→ + AAB o ↓↘→ + BAA
Ninjutsu: . . . . →↘↓↓↙← + Y, X, B o A (también en el aire)
Psi-Drill: . . . . cualquier dirección + Y, X, B o A durante el Ninjutsu
Moonsault KicK: . . . . en el aire, ↘ ↙ + B
Backstep Kick: . . . . ←+B (mantener → para deslizarse)
Chuugaeri Abise Geri: . . . . → + B
3 Dan Jump: . . . . presionar ↗ o ↖ (x3)

HIPER COMBOS:

Psi-Thrust: . . . . ↓↘→ + YX (mover el control para la dirección)
Secondary Psi-Thrust: cualquier dirección + Y o X al finalizar el Psi-Thrust
Psi-Maelstrom: . . . . ↓↘→ + BA, pulsar los botones rápidamente
Kochou Gakure: . . . . ↓↙← + BA



TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Antiaéreo
Beta: Ataque apresurado
Gamma: Lanzamiento de asistencia

ROGUE

Es bastante habil, pero débil. Olvídate de su Hiper Combo, y reserva tu energia para un colega o para realizar una combinación variable.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Repeating Punch: . . . . ↓↘→ + Y o X (también en el aire)
Power Drain: . . . . ↓↙← + B o A (también en el aire)
Rising Repeating Punch: →↓↘ + Y o X (pulsar los botones rapidamente)
Power Dive Punch: . . →↓↘ + B o A presionar B o A (para caer rápido)
Kuuchuu Dash: . en el aire, pulsar →→ o presionar YX
Diving Kick: . . . . en el aire, ↓ + B

HIPER COMBOS:

"Goodnight, Sugah": ↓↘→ + YX

TIPOS DE ASISTENCIA: A: Antiaéreo. B: Disparo. G: Equlibrio.





ROLL

La niña del juego no es muy fuerte, pero se mueve muy bien por los escenarios. Puede conseguir sus propios items gracias a Eddie.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Roll Buster: . . . . ↓↘→ + Y o X (también en el aire)
Item Kougeki: . . . . ↓↙← + Y o X
Item "Rockball": . . . . ↓↘→ + B o A
Item "leaf Shield": . . . . ↓↙← + B o A
Item "Tornado Hold": . . . . →↓↘ + B o A
Hana-Taba Bakudan: . . . . →↓↘ + Y o X (también en el aire)
2 Dan Jump: . . . . presionar ↗ o ↖ (x2)
Upper Kick: . . . . en el aire, ↑ + B

HIPER COMBOS:

Hiper Roll: . . . . ↓↘→ + YX, pulsar los botones rápidamente
Rush Drill: . ↓↘→ + BA, mover ←, →, ↗ o ↖, presionar Y, X, B o A
Beat Plane: . . . . ↓↙← + BA, mover en cualquier dirección

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Disparar. Beta: Ataque variado.
Gamma: Equlibrio

RUBY HEART

Apuesta por el ataque lejano y deja el cuerpo a cuerpo para los golpes especiales. Su hiper Hiper Combo más fácil es el Partnaile.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Cheval Seller: . . . ↓↘→ + Y o X, dar una nueva dirección + Y o X (x2)
Sublimation: . . . . ↓↘→ + B o A
Fantome: . . . . ↓↙← + B o A
Rafale Canon: . . . . →↘↓↙← + Y o X

HIPER COMBOS:

Flan Mer: . . . . ↓↘→ + YX, dar una dirección + YX (x4)
Partnaile: . . . . ↓↘→ + BA
Mil Fantome: . . . . ↓↙← + BA
Tour de Magie: . . . . B X ↓ A Y



TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Antiaéreo
Beta: Ataque de asistencia
Gamma: Mejora de habilidad

RYU

Es uno de los luchadores más completos. Sus golpes te permiten apostar tanto por el ataque lejano como por el cuerpo a cuerpo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES





Hadou Ken: . . . . ↓↘→ + Y o X (también en el aire)
Tatsumaky Senpuu Kyaku: . . . . ↓↙← + B o A (también en el aire)
Shouryuu Ken: . . . . →↓↘ + Y o X
Sakotsu Wari: . . . . → + Y
Senpuu Kyaku (Ground): . . . . → + B
Senpuu Kyaku (Jumping): . . . . en el aire, ↑ + B

HIPER COMBOS:

Shinkuu Hadou Ken: . . . . . ↓↘→ + YX, pulsar los botones rápidamente
Shinkuu Tatsumari Senpuu Kyaku: . . . . ↓↙← + BA
Shin Shouryuu Ken: . . . . →↓↘ + YX (nivel 3)

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Antiaéreo
Beta: Disparar
Gamma: Ataque en movimiento

SABRETOOTH

Buenísimo peleando en la media y corta distancia. Combina rapidez con fuerza, y a todo esto le añade unos potentes Hiper Combos.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Berserker Claw: . . . . ↓↘→ + Y o X
Wild Fang : . . . . →↘↓↙← + Y o X
Armed Birdie: . . . . →↘↓↙← + B o A
Sankaku Tobi: . . . . saltar hacia la pared, presionar ↖ o ↗

HIPER COMBOS:

Berserker Claw X: . . . . ↓↘→ + YX
Weapon X Rush: . . . . →↓↘ + YX

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Ataque en movimiento
Beta: Disparar
Gamma: Lanzamiento



SAKURA KASUGANO

Le falta un poco de fuerza y también de velocidad, pero luchando con ella lograrás realizar unas buenas combinaciones de golpes.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Hadou Ken: .... + Y o X (también en el aire)
Shou'ou Ken: .... + Y o X (también en el aire)
Shunpuu Kyaku: .... + B o A (también en el aire)
Flower Kick: .... + B

HIPER COMBOS:

Shinkuu Hadou Ken: ... + YX
Midare Zakura: .... + YX
Haru Ichiban: .... + BA
Hiyakeshita Sakura: . + (nivel 3)



TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Ataque apresurado. Beta: Disparar. Gamma: Ataque en movimiento.

SENTINEL

Imponente, ¿verdad? Espera a que tu rival se acerque a tí para realizar uno de sus diversos golpes. Si lo controlas es bastante bueno.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Rocket Punch (downwards): .... + X (también en el aire)
Rocket punch (forward): .... + Y (también en el aire)
Rocket Punch (upwards): .... + Y o X (también en el aire)
Sentinel Force: .... + B o A
Hikou: .... + BA, repetir para finalizar

HIPER COMBOS:

Plasma Storm: .... + YX, pulsar los botones rápidamente.
Hyper Sentinel Force: .... + BA
Hard Drive: .... en el aire, + YX

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Disparar. Beta: Ataque de lanzamiento. Beta: Ataque a tierra.

SHUMA - GORATH

El pulpo es el rey de la media distancia gracias a la longitud de sus tentáculos. Es muy bueno en los golpes altos, y puede ejecutar un gran Hiper Combo, el Chaos Dimension, sobre todo si lo sabes combinar con la patada o el puñetazo fuerte (requiere nivel 3).

MOVIMIENTOS ESPECIALES



Mystic Stare: .... cargar + Y o X
Mystic Smash: .... cargar + B o A (también en el aire)
Devitalization: .... + B o A
Sekika: .... en el aire, + B
Upwards Eye Blast: .... en el aire, + Y

HIPER COMBOS:

Chaos Dimension: .... + Y, X, B o A (nivel 3)
Hyper Mystic Smash: .... + BA

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Disparar. Beta: Ataque en movimiento. Gamma: Equilibrio.

SILVER SAMURAI

No es muy fuerte y tampoco demasiado rápido de movimientos, pero cumple en los dos apartados. Tiene bastantes golpes especiales y sus Hiper Combos tampoco estan nada mal. Cuando mejor rinde es cuando combate a media distancia.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Shuriken: ...... + Y o X, pulsa o para cambiar la dirección
Hyakuretsu Tou: ..... + Y o X, pulsar Y, X, B o A rápidamente
Fumikomi Tou: .... pulsar Y o X rápidamente, entonces pulsa Y o X
Fumikomi Hyakuretsu Tou: .... pulsar durante Hyakuretsu Tou
Endless Slashes: .... pulsar XX repetidamente
Low Slash: .... presionar YY

Raimei Ken: .... + BA
Hyouga Ken: .. + BA después de Touki Koori
Homura Ken: . + BA después de Touki Honoo
Touki Kaminari: .... + Y o X
Touki Koori: .... + A
Touki Hoono: .... + Y

HIPER COMBOS:

Chou Shuriken: .... + YX

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Ataque a tierra. Beta: Disparar. Gamma: Lanzamiento



SONSON

Su ataque aéreo vale millones, y sus Hiper Combos son demoledores. Eso sí, evita las peleas el cuerpo a cuerpo, o lo pasarás mal.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Fuusetsu Zan: .... pulsar Y o X rápidamente (también en el aire)
Shienbu: .... ↓↘→ + Y o X (también en el aire)
Seiten Rengeki: .... →↓↘ + Y o X (también en el aire)
Kingin no Hisago: .... →↘↓↙← + Y o X
Ground Crawl: .... ←↙↓↘→ + B o A
Wall Climb: .... ↓↙← + B o A
Wall Climb Jump: .... presionar Y o X durante el Wall Climb
Wall Climb Kick: .... presionar B o A durante el Wall Climb
Cloud Dash: .... en el aire, pulsar →→ o presionar YX
Cloud Backstep: .... en el aire, pulsar ←← presionar ← + YX
Pole Thrust: .... → + Y

HIPER COMBOS:

Tenchi Tsuukan: .... ↓↘→ + YX (también en el aire)
POW: .... ↓↘→ + BA
En'ou: .... ↓↙← + BA, mover ← o →
Monkey Punch: .... presionar X durante el En'ou
Monkey Uppercut: .... presionar Y durante En'ou
Monkey Fire Breath: . . Presionar B o A, dirección ↓ o ↑ durante En'ou

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Curación.
Beta: Disparar. Gamma: Antiaéreo.



SPIDER-MAN

El hombre araña es tremendamente hábil y rápido en sus ataques. Destaca especialmente su defensa gracias a su tela protectora.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Well Ball: .... ↓↘→ + Y o X (también en el aire)
Web Swing: .... ↓↙← + B o A (también en el aire)
Web Throw: .... →↘↓↙← + Y o X
Spider Sting: . . . →↓↘ + Y o X, si hace el hit presiona Y o X otra vez
Sankaku Tobi: .... saltar ↘ hacia sobre el muro, presionar ↙ o ↘
Kuuchuu Dash: .... en el aire, pulsar →→ presionar YX

HIPER COMBOS:

Maxium Spider: .... ↓↘→ + YX, dirección ↓, → o ↑
Crawler Assault: .... ↓↘→ + BA
Ultimate Web Throw: .... ↓↙← + YX



TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Ataque de asistencia.
Beta: Ataque en movimiento.
Gamma:Antiaéreo.

SPIRAL

La mujer de las seis manos funciona en las tres distancias. Tiene un hiper combo, Metamorphose, que es de lo mejorcito del juego.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Six-Hand Grapple: . →↓↘ + Y o X, entonces ↓ o ↑ (también en el aire)
Dancing Sword: .... →↘↓↙← + Y o X, para lanzar pulsar X
.... (también en el aire)
Tsurugi Tobashi; Forward: ...... ↓↘→ + X después de Dancing Sword
.... (también en el aire)
Tsurugi Tobashi; Upward: ...... ↓↘→ + Y después de Dancing Sword
.... (también en el aire)
Tsurugi Tobashi; Circular: ...... ↓↘→ + A después de Dancing Sword
.... (también en el aire)
Tsurugi Tobashi; Six Way: ↓↘→ + B o A + Y después de Dancing Sword
.... (también en el aire)
Teleport dance: .... ↓↙← + A, entonces mantén Y, X, B o A
Kyuukouka Dance: .... en el aire, ↓↙← + B
Lower Punch: .... en el aire, ↓ + Y

HIPER COMBOS:

Stampede Sword: .... ↓↘→ + YX
Power Dance: .... ↓↘→ + BA
Speed Dance: .... ↓↙← + BA
Metamorphose: .... ↓↙← + YX, agarrar Y

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Disparar. Beta: Ataque variado.
Gamma: Ataque a tierra.



STORM

Dispone de un gran repertório de movimientos y golpes. Además puede volar a diferentes alturas, pero no abuses del ataque medio.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Whirlwind: .... ↓↘→ + B o A (también en el aire)
Double Typhoon: .... →↘↓↙← + B o A (también en el aire)
Lightning Sp´here: .... en el aire, ↓↙← + Y o X
Lightning Attack: . . presionar dirección + A + Y (x3) (también en el aire)
Hikou: .... ↓↙← + BA, repetir para finalizar (también en el aire)
Air Float : .... mantener ↘ o ↙ después del salto

HIPER COMBOS:

Lightning Storm: .... ←↙↓↘→ + YX
Ice Storm: .... ↓↙← + YX, pulsar B o A rápidamente



TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Disparar
Beta: Ataque en movimiento
Gamma: Ataque variado

STRIDER HIRYU

Es un buen luchador, habil y rápido, que pertenece a la categoría de los más equilibrados. Quizá le falte un poco de fuerza, pero este defecto lo compensa perfectamente con la gran contundencia de sus golpes especiales, sobre todo el Vajra, Legion y Ragnarok.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Ame no Murakumo: . . . . ↓↘→ + Y o X
Excalibur: . . . . en el aire, ↓↙← + Y, X, B o A
Kuuchuu Gram: . . . . en el aire, →↓↘ + Y o X
Gram: . . . . →↓↘ + Y, X, B o A
Warp: . . . . ←↓↙ + Y, X, B o A
Vajra: . . . . ↓↙← + B o A
Formation A: . . . . ↓↘→ + B o A
Formation B: . . . . cargar ←→ + Y o X
Formation B Fire: . . . . cargar ←→ + Y o X después de la Formación B (también en el aire)
Formation C: . . . . cargar ←→ + B o A
Heki Hari Tsuki: . . . . ↓↙← + Y o X
Sliding Kick: . . . . ↘ + B
Sankaku Tobi: . . . . salta ↗ hacia un muro, presiona ↖ o ↗
2 Dan Jump: . . . . presiona ↗ ↖ (x2)



HIPER COMBOS:
Ragnarok: . . . . →↓↘ + YX
Ouroboros: . . . . ↓↘→ + YX
Legion: . . . . ↓↘→ + BA

TIPOS DE ASISTENCIA: Alpha: Ataque a tierra. Beta: Anómalo. Gamma: Disparar.

THANOS

Su lentitud no se ve compensada, ni mucho menos, por su fuerza. No es malo en la media distancia, pero baja horrores en la larga.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Titan Crush: . . . . ↓↘→ + Y o X (también en el aire)
Death Sphere: . . . . ↓↘→ + B o A
Diving Shoulder: . . . . en el aire, ↓ + B
High Kick: . . . . ← + B
Long Run: . . . . pulsar →→ (mantener →)

HIPER COMBOS:
Gauntlet Power: . . . . . . ↓↘→ + YX
Gauntlet Reality: . . . . . . ↓↙← + YX
Gauntlet Space: . . . . . . ↓↘→ + BA
Gauntlet Soul: . . . . . . ↓↙← + BA



TIPOS DE ASISTENCIA:
Alpha: Asistencia. Beta: Ataque apresurado. Gamma: Ataque de lanzamiento.

TRON BONNE

Un luchador muy difícil de controlar. Sus movimientos son irregulares y lentos, pero sus Hiper Combos pueden llegar a ser letales.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Shiki Dan: . . . . ↓↘→ + Y o X
Bonne Strike: . . . . ↓↘→ + B o A (también en el aire)
Kobun Launcher: . . . . →↓↘ + Y o X
Kuuchuu Dash: . . . . en el aire, pulsar →→ o presionar YX
Boulder Throw: . . . . presionar B
Spining Legs: . . . . ↙ o ↘ + B

HIPER COMBOS:
Chuushoku Rush: . . . ↓↘→ + YX
King Kobun: . . . . ↓↙← + YX



TIPOS DE ASISTENCIA:
Alpha: Lanzamiento de asistencia.
Beta: Antiaéreo. Gamma: Disparar.

VENENO

Tiene algunos movimientos muy interesantes. Deja la larga distancia para los Hiper Combos y no abuses del ataque aéreo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Venon Fang: . . . . ↓↘→ + Y o X (también en el aire)
Venom Rush: . . . . ↓↘→ + B o A
Web Throw: . . . . →↘↓↙← + Y o X
Kuuchuu Dash: . . . . en el aire, pulsar →→ o presionar YX

HIPER COMBOS:
Venom Web: . . . . . . ↓↘→+YX
Venom Web: . . . . . . ↓↘→+YX

TIPOS DE ASISTENCIA:
Alpha: Ataque en movimiento
Beta: Ataque anómalo
Gamma: Ataque de derribo



WAR MACHINE

Esta mezcla entre hombre y máquina con propulsores en los pies es prácticamente igual que Iron Man. De hecho, la única diferencia reseñable es que tiene un hiper combo más. Si quieres, puedes utilizarlo para luchar contra un amigo en igualdad de condiciones.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Shoulder Cannon: . . . . ↓↘→ + Y, X, B o A
Kuuchuu Shoulder Cannon: . . . . en el aire, ↓↘→ + Y o X
Smart Bomb: . . . . presionar ← o → + A+Y (también en el aire)
Repulsor Blast: . . . . →↘↓↙← + Y o X
Hikou: . . . . ↓↙← + B o A, repetir para finalizar
Kuuchuu Dash: . . . . saltar, presionar en cualquier dirección + YX
MvC Shoulder Cannon: . . . . ↓, ↘ o ↙ + presionar Y
Knee Dive: . . . . en el aire, ↓ + B

HIPER COMBOS:

Proton Cannon: . . . . ↓↘→ + YX
War Destroyer: . . . . ↓↘→ + BA

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Disparar. Beta: Antiaéreo.
Gamma: Ataque variado.



WOLVERINE

Es uno de los mejores luchadores del juego, hábil, rápido, fuerte y con gran variedad de golpes. Además, pelea bien en cualquier distancia.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Berserker Barrage: . . . . ↓↘→ + Y o X, pulsar Y o X rápidamente
Berserker Slash: . . . . ↓↙← + Y o X
Tornado Claw: . . . . →↓↘ + Y o X, pulsar Y o X rápidamente
Drill Claw: . . . presionar (cualquier dirección +) A + Y (también en el aire)
Sankaku Tobi: . . . . saltar ↗ hacia la pared, presionar ↖ o →
Fumitsuke: . . . . en el aire, ↓ + B
Double Claw: . . . . pulsa X, mantener ↓XX
Sliding Claw: . . . . ↘ + Y

HIPER COMBOS:

Berserker Barrage X: . ↓↘→ + YX
Berserker Charge: . . . ↓↘→ + BA
Weapon X: . . . . →↓↘ + YX
Fatal Claw: . . . →↓↘ + BA

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Ataque a tierra. Beta: Ataque de derribo. Gamma: Ataque anómalo

WOLVERINE II

La única diferencia entre esta versión de Wolverine y la normal es que en este estado el personaje tiene dos combos menos.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Berserker Barrage: . . . . ↓↘→ + Y o X, pulsar Y o X, rápidamente
Tornado Claw: . . . . →↓↘ + Y o X, pulsar Y o X rápidamente
Drill Claw: . . . . presionar cualquier dirección + A + Y (también en el aire)
Sankaku Tobi: . . . . saltar ↗ hacia la pared, presionar ↖ o →
Diving Kick: . . . . en el aire, ↓ + B
Standing Endless Claw: . . . . . . X + mantener ↓, pulsar X repetidamente
Aerial Endless Claw: . . hacer Standig Endless Claw durante un super salto
Sliding Claw: . . . . ↘ + Y

HIPER COMBOS:

Berserker Barrage X: . . . . ↓↘→ + YX
Weapon X: . . . . →↓↘ + YX

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Ataque en movimiento. Beta: Antiaéreo. Gamma: Ataque apresurado

ZANGIEF

Como buen experto en lucha lubre, el ruso es tremendamente fuerte y también un gran dominador del combate en las distancias cortas.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Double Lariat: . . . . presionar (← o →+) YX (también en el aire)
Quick Double Lariat: . . . . . . presionar (← o →+) BA (también en el aire)
Banishing Flat: . . . . →↓↘ + Y o X
Aerial Russian Slam: . . . . →↓↘ + B o A
Screw Pile Driver: . . . . →↘↓↙←↖↑↗+Y (también en el aire)
Flying Powerbomb: . . . . ←↙↓↘→ + B o A
Atomic Suplex: . . . . ←↙↓↘→ + B o A (cerca del adversario)
Iron Claw: . . . . ↙ + B (cerca del adversario)
Dash Tsukami Nage: . . . . pulsar, →→
Backdrop: . . . . . . presionar B después de →→ o mantener Y, pulsar →→
Kamitsuki: . . . . . . presiona B después de →→ o mantener B, pulsar →→
Launcher Throw: . . . . ↙←+X
Body Press: . . . . .en el aire, ↓ + Y
Double Knee Drop: . . . . en el aire, ↓ + A

HIPER COMBOS:

Final Atomic Buster: . . . . →↘↓↙←↖↑↗ + YX
Ultra Final Atomic Buster: . . . . →↘↓↙←↖↑↗ + BA (nivel3)
Iron Body: . . . . ←↓↙+A

TIPOS DE ASISTENCIA:

Alpha: Antiaéreo.
Beta: Disparar.
Gamma: Ataque en movimiento.



FUR FIGHTERS

Al comenzar el juego, en la villa de los Fur Fighters, puedes ver en la casa de cada personaje una tele en la que aparece un videojuego diferente. ¿Sabías que es posible echar una partida? Pues sí, pero después de vencer a los jefes finales de las diferentes zonas del juego.

A continuación te explicamos a cuál corresponde cada uno. Además, si resuelves correctamente estos juegos y consigues una puntuación superior a la que te indicamos en el cuadro de aquí abajo, activarás varios trucos nuevos. No se hable más, ¡vamos a ver ese cuadro!

SI GANAS A	PODRÁS JUGAR A	SI LO RESUELVES ASÍ	ACTIVARÁS ESTE TRUCO
GWYNTH	**BLOCK PUZZLE**	EN MENOS DE **60** SEGUNDOS	SI PONES UN 2º MANDO, PULSANDO EL BOTÓN Y LA CÁMARA RODEARÁ AL PERSONAJE
JUANITA	**SNAKE CLASSIC**	CON **5.000** PUNTOS O MÁS	SI DISPARAS UN MISIL, LA CÁMARA SEGUIRÁ LA TRAYECTORIA ENCIMA DEL PROYECTIL
CLAUDE	**BALLOON LIFT**	CON **10.000** PUNTOS O MÁS	TU PERSONAJE APARECERÁ DEL TAMAÑO DE LOS BEBÉS
ESMERELDA	**BEAR ATTACK**	CON **10.000** PUNTOS O MÁS	ALTERARÁS LA VOZ DEL JUEGO
WINNIE Y MAI	**SUPER SNAKE**	CON **10.000** PUNTOS O MÁS	VERÁS TODO CON MUCHAS DIOPTRÍAS, COMO SI TE HICIERAN FALTA GAFAS DE CULO DE BOTELLA.
VIGGO	**BOMBER BEAR**	CON **30.000** PUNTOS O MÁS	MODO CABEZONES. TODOS LOS PERSONAJES TENDRÁS UNA CABEZA AÚN MÁS GRANDE

Te recordamos en qué casa de la villa está cada juego:

- **Block Puzzle** está en la casa de Tweek
- **Snake Classic** está en la choza de Rico
- **Balloon Lift** está en la casa de Juliette
- **Bear Attack** está en la vivienda de Bungalow
- **Super Snake** en la de Roofus
- **Bomber Bear** en la de Chang

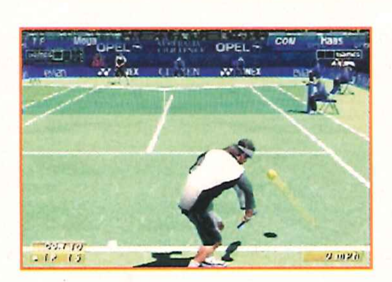
También activarás otra serie de trucos si consigues vencer a los jefes por segunda vez:

- Si vences por segunda vez a **Gwynth**, tendrás un 100 % de puntería para vencer a los enemigos.
- Si consumes la segunda vida de **Juanita**, obtendrás el 100% de vitalidad.
- Cuando vences a **Claude,** cada arma que cojas la obtendrás con el máximo de munición.
- Después de ganar a **Esmerelda** podrás ver el juego en 3-D.
- Al vencer a **Winnie & Mai,** los osos se harán al menos el doble de resistentes.
- Tras acabar con el malo malísimo de **Viggo,** obtendrás la invulnerabilidad.



Si consigues salir con éxito del laberinto del **Templo de Gloom,** empezarás a ver que todos los osos, cocodrilos, etc. se vuelven realmente delgados. Si consigues coger todos los brillantes en forma de pirámide de un mismo nivel, una vez vuelvas a entrar en dicho nivel tendrás una nueva competición: tendrás que ir desde el principio del nivel hasta el final antes de que se acabe el tiempo marcado. Si vences a alguno de tus enemigos irás sumando tiempo en el contador, y si bates el mejor tiempo pondrás tu nombre en lo más alto de los High-Scores

VIRTUA TENNIS



SAQUE DE CUCHARA: Cuando vayas a sacar y tu rival esté esperando tu mejor cañonazo, sorpréndele haciendo un saque de cuchara como cualquier novatillo en esto del tenis.

Para que salga, sólo tienes que presionar a la vez los botones A y X, y al mismo tiempo tirar del mando hacia atrás (Abajo o Arriba según el lado del campo en el que juegues).

WACKY RACES



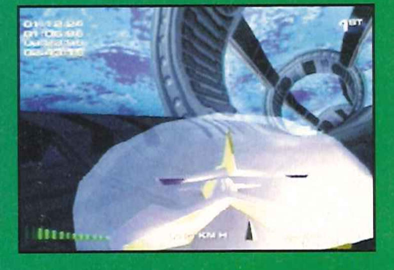
Aquí tienes un nuevo código para las carreras más locas del mundo: introduce la palabra CRAKEDNAILS, y en el menú de selección de trampas podrás activar el modo invencible.

MAG FORCE RACING

Una vez que hayas ganado una carrera y aparezcan en la pantalla las letras para que introduzcas tu nombre, escribe uno de los que te decimos a continuación. Ya veras cómo con ellos el juego te resulta un poco más entretenido.

AUTOM

Cuando uses un Turbo Ram, tu vehículo será controlado por un piloto automático, para que puedas disfrutar de los decorados con calma.



GHOST

Todos los vehículos serán parcialmente invisibles; sólo verás su silueta. Tampoco podrás ver los items que hay en la pista, así que las carreras serán más sorprendentes.



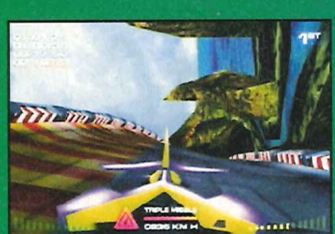
RETRO

Si introduces este nombre, al comenzar la siguiente carrera notarás que el sonido del juego es el mismo que podría ofrecer una antigua consola de las de 8 bits.



MISSI

Introduciendo esta clave, cada Power Up que te encuentres sobre la pista será un Triple Missile. Con tanta munición, las carreras serán una gran cacería.



El Exorcista

¿Nunca nos vamos a librar de esta niña del demonio?

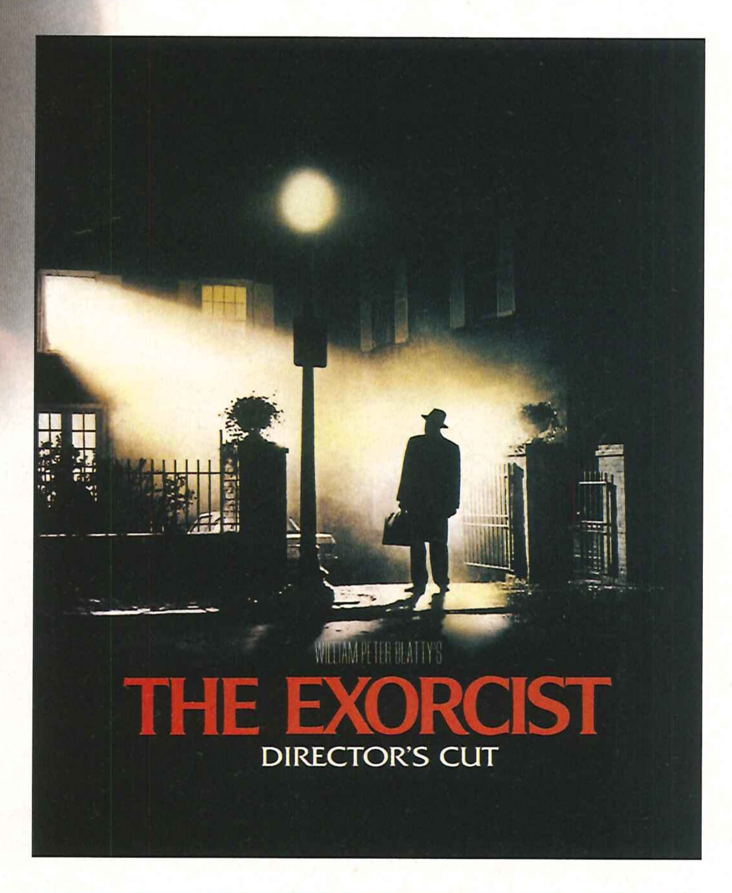
Veintisiete años después de estrenarse, Regan McNeil y el padre Karras vuelven para demostrarnos que todavía pueden hacernos pasar mucho miedo.

La historia del exorcismo de una niña poseída por el demonio, que fue un fenómeno mundial tras su estreno en 1973, vuelve en una nueva versión con once minutos de metraje adicional y sonido surround digital de seis pistas. En fin, que volveremos a temblar en la butaca con los giros de la cabeza de la niña, los movimientos de la cama, las vomitonas, y una frase que ha quedado para la historia del cine: "¿Has visto lo que hace la cerda de tu hija?".

Estreno: 20 de octubre

Internet: www.theexorcist.net





La Bendición

Se ve que en EEUU no nace un niño sin extraños poderes sobrenaturales...

El otro thriller sobrenatural con niña protagonista que se estrena este mes tiene a la guapa Kim Bassinger al frente del reparto. En "La Bendición", la Bassinger interpreta a Maggie O´Connor, una enfermera a la que una hermana díscola le deja un bebé para que lo críe.

La niña tiene poderes extraordinarios, pero todo va bien hasta que, seis años después, la hermana y su nuevo marido la secuestran. Un agente del FBI toma el caso, al saber que una extraña secta anda detrás.

Estreno: 10 de noviembre

Internet: www.blessthechild.com







Hazte un bono para navegar con Dreamcast

Ahora que el lanzamiento de «Quake III Arena» está a la vuelta de la esquina, es el momento perfecto para que os saquéis un bono de Internet que permita que vuestras partidas online, o el tiempo que os paséis navegando con Dreamcast por Internet, os salga más barato.

Para hacerlo, primero os hace falta saber el número de nodo, que es el teléfono al que vuestra consola llama cuando entráis en la red. ¿Y cómo lo podéis descubrir? Muy fácil: fijaros en la hora a la que os conectáis un día cualquiera (un sábado determinado a las cuatro de la tarde, por ejemplo), pedid a vuestra compañía telefónica que os envíe una factura desglosada, en la que aparecen los números a los que llamáis, y mirad a qué número llamasteis ese día, a esa hora concreta. Después ya sólo falta que contratéis vuestro flamante bono, que os puede suponer un ahorro cercano al 50% en vuestra factura de Internet. ¡Ahora ya no tendréis excusas para salir a navegar sin preocupaciones!

Este mes te recomendamos...



¿Quieres disfrutar entre partida y partida con tu Dreamcast? Pues vete a ver "La Comunidad", la última película de Alex de la Iglesia, que retoma la mezcla entre comedia negra y peli de acción que tanto nos gustó en "El día de la bestia".

La protagonista es Julia (Carmen Maura), una vendedora de pisos que encuentra 300 millones que había dejado escondidos un viejo inquilino, y la cinta nos narra todas las perrerías que el resto de habitantes le hacen para quedarse la pasta.

Los personajes no tienen desperdicio (no os perdáis al chaval que se cree Darth Vader), la peli está llena de puntos graciosos, y evoluciona hasta llegar a un final genial, con una escena tipo "The Matrix" de Terele Pávez, que hizo que la gente aplaudiese cuando fuimos a verla.



Pearl Jam

Vienen dando caña desde 1990, y ahora se dedican a sacar discos que recogen los conciertos en directo de su última gira. Esa es la razón por la que nos llega, para "saborearlos" como nos merecemos, su nuevo álbum, que se grabó durante los dos conciertos que disfrutamos en mayo en Barcelona y San Sebastián.

Entre los temas que se han incluido en él, clásicos del grupo tan conocidos para sus seguidores como "Last Kiss" o su exitazo "Daughter". Vaya lujo, ¿no?

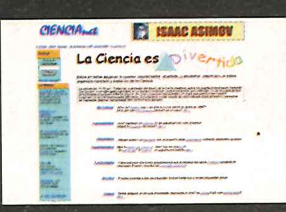
Ganadores del concurso Gauntlet Legends

Alexander Rodríguez Cosío (Asturias), Enrique Cabello Aceytuno (Barcelona), Antonio Ruiz Gutiérrez (Barcelona), Manuel Jaime García (Barcelona), Javier Sánchez Mora (Barcelona), Juan J. Luque Gutiérrez (Córdoba), Rubén Cano Delgado (Granada), Asier Jiménez Azurmendi (Guipúzcoa), Carlos De Juan Sanz (Madrid), Jaime Carpio Gallardo (Madrid), Ayesma Lara Montes (Madrid), Jesús Martín Tebar (Madrid), Fernando Vital Pérez (Navarra), Julián Nieto Andrés (Salamanca), Luis Ruiz González (Sevilla), José J. García González (Sevilla), Xavier Sánchez Torreblanca (Tarragona), Noé Martí Seguí (Valencia), Alejandro Sanchis Roldán (Valencia), Marcos A. Merino Lorenzo (Valladolid).

WEBS DEL MES



USANDO LAS NEURONAS Una página web en la que la gimnasia no es muscular, sino cerebral, con enigmas, matemáticas recreativas, imágenes donde la realidad no es lo que parece, adivinanzas, y un montón de problemas de pensamiento lateral, para resolver con lógica... y sentido del humor. www.acertijos.net



LA CIENCIA TAMBIÉN PUEDE SER DIVERTIDA: En esta web, dirigida a todo tipo de público, con un lenguaje sencillo y entendible por todos, nos encontramos con anécdotas científicas, curiosidades, humor, experimentos, o la posibilidad de pedir que alguien nos solucione cuestiones como por qué vemos colores reflejados en un CD... http://ciencia.net.com



LA ANIMACIÓN LLEGA A LA RED: Es una página recién estrenada, en la que se da cobertura a las series de animación que emite el canal Locomotion. En ella tenemos las más sorpresivas animaciones digitales, y pretenden construir toda una comunidad virtual de seguidores de la animación. www.locomotion.com



UN PORTAL DE LO MÁS DIVERTIDO: Todo un portal de Internet en castellano dedicado a la diversión y al buen humor en todas sus acepciones. En esta página web tenemos a nuestra disposición todo tipo de archivos de vídeo y de audio con suculentas carcajadas, fotos graciosas, un montón de juegos, chistes y hasta un chat. www.elrellano.com

Juego Asesino

Keanu Reeves se nos pasa al lado oscuro de la interpretación



Está claro que este mes la cosa va de pelis de miedo, thrillers y demás historias pensadas para que no durmamos tranquilos

Ahora llega la nueva película de Keanu Reeves, pero contrariamente a lo que la mayoría de vosotros estaréis pensando, esta vez el actor guaperas no va a hacer el papel de bueno, sino que interpretará a un psicópata asesino, para desazón de sus fans.

La historia narrará el duelo que se establece entre el agente del FBI Joe Campbell (James Spader) y David Allen Griffin (el señorito Reeves), un asesino al que persiguió durante cinco años en Los Ángeles.

Como si volviese de su pero pesadilla, Griffin le anuncia a Campbell de que piensa a enviarle fotos de sus víctimas, dándole unas pocas horas para averiguar quiénes son y dónde se encuentran antes de que acabe con ellas. Cómo se pasa el Keanu.

- **Estreno:** 27 de octubre
- **Internet:** www.thewatchermovie.com

THE CORRS In Blue



"In Blue" es el título del último disco de una de las bandas irlandesas que más suenan en los últimos tiempos. Hacía ya tres años desde que no se metían en un estudio de grabación, pero la espera ha sido fructífera: música de lo más versátil, entre el Soul y el Rithm&Blues, con claros momentos de Rock&Roll cañero. Eso sí, siempre con su sonido característico, que lleva ecos de la más pura música popular irlandesa. Una delicia para los oídos.

Finley Quaye

Cuando Finley Quaye irrumpió en el mundo de la música, en 1997, con su primer álbum, "Maverick A Strike", se mostró como un artista realmente innovador. Ahora nos presenta su nuevo trabajo, "Vanguard", una unión, en sus palabras, de amor, vida y aprendizaje.

Su primer single, "Vanguard", conjuga la guitarra acústica, sugerentes acordes y soul del bueno. Un artista con pedigrí.

TORRENTE vuelve a la carga

El policía más cutre del país tiene un nuevo caso entre manos. Santiago Segura acaba de comenzar el rodaje de la segunda parte de la película, que viene con la coletilla de "Corrupción en Marbella" (una ciudad con unas connotaciones especiales para un forofo del Atleti como Torrente) y tendrá a José Luís Moreno en el papel de malo. ¡Qué fuerte!

CONCIERTOS

Presuntos Implicados

- **Granada:** 2 de noviembre
- **Cádiz:** 3 de noviembre
- **Albacete (Caudete):** 4 de noviembre
- **Guipúzcoa (San Sebastian):** 18 de noviembre
- **Albacete (Almansa):** 22 de noviembre
- **Ciudad Real (Puertollano):** 25 de noviembre
- **Madrid (Leganés):** 26 de noviembre
- **Ciudad Real (Quintanar de la Orden):** 2 de diciembre
- **Ciudad Real (Manzanares):** 9 de diciembre

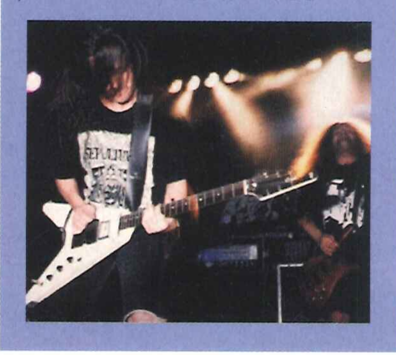


Napalm Death

- **Sevilla (Sala Salamandra):** 27 de octubre
- **Almería (Sala La Venue):** 28 de octubre
- **Granada:** 29 de octubre

Revólver

- **Madrid:** 20 de octubre
- **Valencia:** 24 de octubre
- **Barcelona:** 26 de octubre
- **Girona:** 27 de octubre
- **Salamanca:** 10 de noviembre





CONCURSO

¿HAS SOÑADO ALGUNA VEZ CON CONDUCIR UN FERRARI? SIENTE SU POTENCIA Y DEMUESTRA TU PASIÓN ENCONTRANDO SEIS MODELOS DE LA MÍTICA MARCA.

F355 challenge™ Passione Rossa

SOPA DE LETRAS

F	1	2	2	A	T	F	3	5	5
7	T	1	4	0	R	M	F	4	4
Y	F	F	I	R	5	O	3	3	3
C	5	E	4	6	N	F	S	F	K
L	5	F	4	O	E	E	F	I	P
O	0	C	F	R	F	4	0	B	I
1	Ñ	F	3	6	0	O	X	M	E
7	O	N	F	E	L	F	F	1	2
E	M	6	5	4	F	T	E	G	U
F	T	E	N	G	A	F	I	M	X

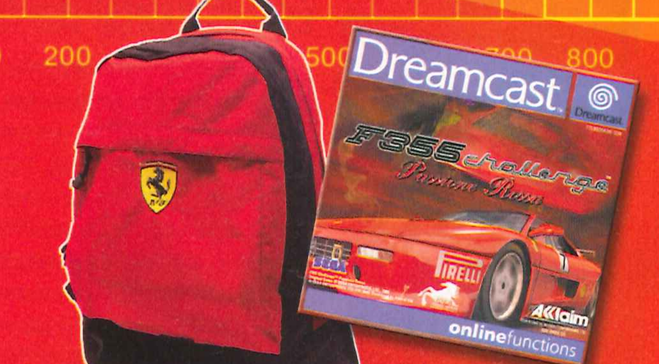
F355
F50
F550
F40
F360
F456

SORTEAMOS

10 LOTES FORMADOS POR MOCHILA FERRARI + JUEGO



SEGA
Acclaim







BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Oficial Dreamcast. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " FERRARI 355 CHALLENGE".
2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas formuladas se seleccionarán DIEZ que ganarán un lote formado por el juego F355 Challenge para Dreamcast y una Mochila licenciada de Ferrari. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Octubre hasta el 27 de Noviembre de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Noviembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Enero de 2001 de la revista Dreamcast.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Acclaim y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
TELÉFONO: CP:
RESPUESTAS: 1: 2: 3:
4: 5: 6:

Minicadena Philips

Disfruta del mejor sonido



Es tan pequeña, que puede caber en cualquier rincón de tu habitación. Pero lo que sí es grande es el sonido que nos ofrece esta minicadena de Philips, porque ponerla a funcionar es como sentarse en la primera fila de un concierto de pop. Cerrando los ojos, tenemos la misma sensación, gracias a que el sonido que emite es tan puro y real que nos transporta. Tiene sintonizador y CD, dos bafles con hilo de cobre y cúpula de control directo, que mejoran la reproducción de las notas altas, ofreciendo un sonido especialmente transparente.

- **Modelo:** Philips MC175
- **Mas información:** www.sv-philips.com

TV Thomson Life

No es un televisor corriente

La nueva línea de aparatos electrónicos Thomson Life está concebida para incorporar valores estéticos en el mundo de estos aparatos, dándoles un diseño innovador, con nuevos materiales y colores sorprendentes, o, al menos, poco usuales. Así pretende plasmar nuestro nuevo estilo de vida.

Dentro de esta línea, se presenta este modelo de televisión portátil que, con su color naranja chillón, llena de color cualquier estancia y puede combinarse con los más variados ambientes. Ideal para conectarla a Dreamcast y no dejar de jugar ni un sólo minuto del día... o de la noche.

- **Modelo:** Thomson Life Naranja Sonriente
- **Mas información:** www.thomson-multimedia.com

Videocámara digital Thomson

Las cámaras del futuro

Muy compacta y enormemente práctica, te presentamos lo más en tecnología de Thomson, a nuestro servicio para que nos creamos tan buenos como Alfred Hitchcock. Y además de videocámara, es una cámara fotográfica digital con una capacidad de almacenamiento de hasta 400 fotos en la tarjeta Multimediacard de 16Mb.

Utiliza Mini DVD, y tiene un monitor de cuarzo líquido de 2,5 pulgadas de alta resolución, que te permite realizar un zoom digital del 200%.

Es la ocasión para hacer nuestros montajes con el equipo más compacto del mercado.

- **Modelo:** THOMSON VM D9
- **Más información:** www.thomson-multimedia.com

RADIO DUCHA PHILIPS

Llegará a ser tu mejor amiga

Lo de escuchar música mientras estamos en la ducha puede ser un problema si nuestro equipo está lejos del cuarto de baño, o si tenemos miedo de que el vapor estropee nuestra radio.

Ahora, con esta radio para ducha de Philips, ya no nos preocupará que se moje, salpique, o que el vapor la estropee, pues está preparada para todo eso. Es sencilla, pero sintoniza en AM y FM, y también puede escucharse con auriculares. Además, tiene un reloj incorporado.

"Con esta radio, aunque tu barco se hunda, seguirás escuchando tu música favorita...", nos cuenta Leonardo Di Caprio.



- **Modelo:** Philips AE-2180
- **Att. al cliente:** 902 11 33 84

DVD PORTÁTIL PANASONIC

Un premio a la calidad

La Asociación Europea de Imagen y Sonido (EISA) acaba de premiar en su certamen del 2000 a Panasonic por su TV Plana, su DVD y su DVD Portátil. Éste último se trata de un alucinante reproductor DVD portátil, con pantalla de cuarzo líquido de 7 pulgadas y descodificador Dolby Digital/DTS integrado, con una anchura de tan sólo 2,5 centímetros. Su batería de ion-litio ultrafina tiene una duración en uso de más de cuatro horas, lo que da para casi dos películas de las largas...

Un lujo, con un precio de lo más asequible, si tenemos en cuenta que se trata de una tecnología revolucionaria.

- **Modelo:** Panasonic DVD-LV75
- **Más información:** www.panasonic.es



CONCURSO





LE MANS 24 HOURS

¡PISA A FONDO!
Y CONSIGUE LA VICTORIA PILOTANDO EL CONCURSO QUE DESAFÍA TU AGUDEZA VISUAL

DESCUBRE LAS 5 DIFERENCIAS





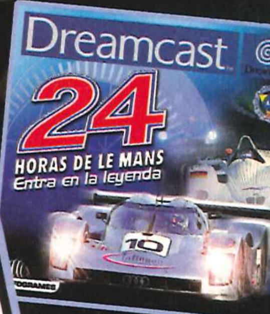






SORTEAMOS
8 LOTES
FORMADOS POR:





RÉPLICA EXACTA LE MANS 1999. BMW V12 LMR

JUEGO



BASES DEL CONCURSO

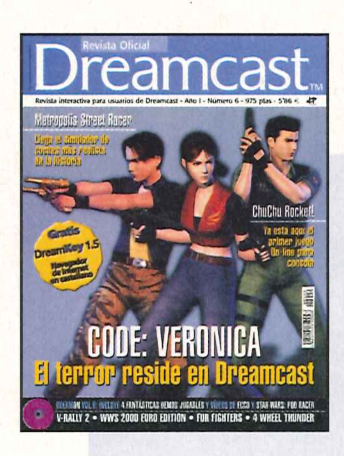
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Oficial Dreamcast. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " LE MANS 24 HOURS".
2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán OCHO que ganarán un lote formado por el juego Le Mans 24 Hours para Dreamcast y un Coche Radiocontrol. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Octubre hasta el 27 de Noviembre de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Noviembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Enero de 2001 de la revista Dreamcast.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Infogrames y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:
DIRECCIÓN: LOCALIDAD:
PROVINCIA:
TELÉFONO: CP:
DIFERENCIAS:1: 2: 3: 4: 5:

QUE NO TE FALTE NINGUNO

COLECCIONA LA REVISTA OFICIAL DESDE EL NÚMERO 1



Nº6 JUNIO

RE CODE: VERONICA. Previews: Metropolis Street Racer, Tony Hawk´s Skateboarding. Novedades: ChuChu Rocket!, Ecco the Dolphin. Reportajes: Black & White, Juegos de Rol.
CD: Demos jugables: V-Rally 2, WWS 2000, Fur Fighters, 4 Wheel Thunder. **Videos:** Ecco y Stars Wars.
CD 2: DreamKey 1.5



Nº7 JULIO

SILVER. Novedades: RE Code: Veronica, V-Rally 2, Marvel vs Capcom 2. Reportaje: todas las novedades que se presentaron en el E3. Guías y trucos: Tomb Raider IV y ChuChu Rocket!
CD: Demos jugables: Tony Hawk´s Skateboarding y Silver. Dreamarena Tour
Vídeos: Wacky Races, Dead or Alive 2.



Nº8 AGOSTO

DEAD OR ALIVE 2. Novedades: Tony Hawk´s Skateboarding, Fur Fighters. Previews: Virtua Tennis, Space Channel 5. Reportaje: F355 Challenge y Vanishing Point. Guía completa: RE Code: Veronica.
CD: Demos jugables: Wacky Races, Super Magnetic Neo, Toy Commander.
Vídeos: Virtua Tennis, Space Channel 5, Marvel vs Capcom 2 y NHL 2000.



Nº9 SEPT.

VIRTUA TENNIS. Reportaje: Alone in the Dark 4. Previews: Sydney 2000, Virtua Athlete 2K, Sega Extreme Sports, F-1 Racing Championship. Guías completas: Dead or Alive 2 y Ecco the Dolphin.
CD: Demos jugables: Virtua Tennis, Gauntlet Legends, F1 World Grand Prix 2.
Vídeos: Virtua Athlete, Aerowings 2: Airstrike, Power Stone 2.



Nº10 OCT.

METROPOLIS STREET RACER. Reportaje: Phantasy Star Online y Quake III. Previews: Ferrari 355. Novedades: Space Channel 5, Virtua Athlete 2K. Guías: Silver, Marvel vs Capcom 2.
CD: Demos jugables: Metropolis Street Racer, Space Channel 5, Sydney 2000 y Wacky Races. **Vídeos:** F-355, WWF Royal Rumble, Sydney 2000 y Pod II.

SI QUIERES TENER TUS REVISTAS Y CDs DREAMCAST PERFECTAMENTE ORDENADOS

¡PIDE LOS ARCHIVADORES!



ARCHIVADOR CDs
750 PTAS.

ARCH. REVISTAS
950 PTAS.

OFERTA ESPECIAL
ARCH. REVISTAS + ARCHIVADOR CDs
1.500 PTAS.

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: **902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)**, o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.

RECIBE EN CASA LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST

Suscríbete un año a Revista Oficial Dreamcast™

y consigue un 25% de descuento

12 números ~~11.700~~ por sólo 8.775 Ptas.

ahorrate casi 3.000 Ptas.

Y además

- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en tu casa.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- **Por correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- **Por teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- **Por fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- **Por correo electrónico:** en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

SEGA

DREAMCAST PRESENTA

VIRTUA TENNIS: UN JUEGO

TAN REALISTA QUE

SIN DARTE CUENTA

MOVERÁS LA CABEZA

A UN LADO Y A OTRO,

A UN LADO Y A OTRO.



Virtua Tennis no sólo es el mejor juego de tenis que jamás hayas visto, es uno de los mejores simuladores deportivos de la historia. Sus gráficos son increíbles. Cada dejada, smatch o servicio se recrea con 128 bites de absoluto realismo. Nunca se había visto nada parecido. Gracias a Dreamcast Carlos Moyá es idéntico a Carlos Moyá: sus movimientos, sus gestos, su prodigioso revés... Y como Carlos, todos los demás: Kafelnikov, con su demoledor servicio; Piolín, con su resolutiva volea; Jim Courier, con su terrible drive... Las mejores raquetas de la ATP te están esperando. Se trata de barrerles de la pista o de ser barrido.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492





